
5/99
GameStar
Die ganze Welt der PC-Spiele
SFr 8,90 S 72.- Lit 13.000
GameStar
B 44187
2 CDs + spielbare Exklusiv-Demo
8,90 DM
MechWarrior 3
Bonus-CD Bonus
Demos: Railroad Tycoon 2, King's Qu
Mask of Eternity (neu), Quest for Glory 5
Patches: Baldur's Gate, Half Life (deu
Siedler 3, Anno 1602, Falcon 4.0, Forsaken,
Star Wars Episode 1
Geheime Infos zum Kinofilm und den PC-Spielen
Video-Report: Der Episode-1-Kult, mit Filmszenen
Plus: Test des Weltraum-Hits X-Wing Alliance
Call to Power
Der Civilization-Nachfolger im Duell
mit Alpha Centauri · Video-Special
Voodoo 3 vs. TNT 2
Die neuesten 3D-Chips auf dem Prüfstand:
Was leisten Voodoo 3,
TNT 2 und Rage 128?
GameStar 5/99
Exklusiv-Demo
Mech Warrior 3
Video-Reportage
Star Wars Episode 1
Videos: Star Wars: Episode 1, Unreal Tournament, MechWarrior 3 Intro
Action-Demos: Tomb Raider 3 (neu, Bonus-CD), Turok 2 (deutsch, Bonus-CD), Tanktics, Uprising 2 (neu, Bonus-CD) Strategie: Sim City 3000, Worms Armageddon Sport: V-Rally 99, WCW Nitro (beide auf Bonus-CD) Simulation: Mech-Warrior 3 Adventure: Silver Plus: You Don't Know Jack 2, T-Online Zugangssoftware
Top-Demos:
Exklusive Demo
MechWarrior 3
180-MByte-Demo
Sim City 3000
Brandneue Demo
Tomb Raider 3
13 Demos
Turok 2, Silver, Uprising 2 (neu), Worms Armageddon, V-Rally 99, ...
39 Patches
Baldur's Gate (dt.), StarCraft, Siedler 3, Fifa 99, C&C: Alarmstufe Rot, ...
Exklusive Top-Demo:
MechWarrior 3
Gleißende Laser, berstende Häuserzeilen: Stampfen Sie im monströsen Mech durch ein urbanes Schlachtfeld
10 Video-Specials:
Star Wars: Episode 1
Der Video-Report zum Filmhit des Jahres: George Lucas über seine Kult-Fortsetzung • Mit Szenen aus dem Film
Unreal Tournament
Sehen Sie 6 Szenarios und 4 Spielmodi des Multiplayer-Hammers
Plus: X-Wing Alliance, Battlezone 2, Starsiege, Call to Power, Ultima Online, The Sims, Rock'n-Ride-Chair, GameStar TV
4 394418 708907 05
Tests: Aliens vs. Predator, Warzone 2100, Starsiege, TOCA 2, Silver ★ Addons: Siedler 3, Commandos
Tips: Baldur's Gate, StarCraft Brood War, Alpha Centauri, Kurt, Pizza Syndicate, Sim City 3000

GameStart!

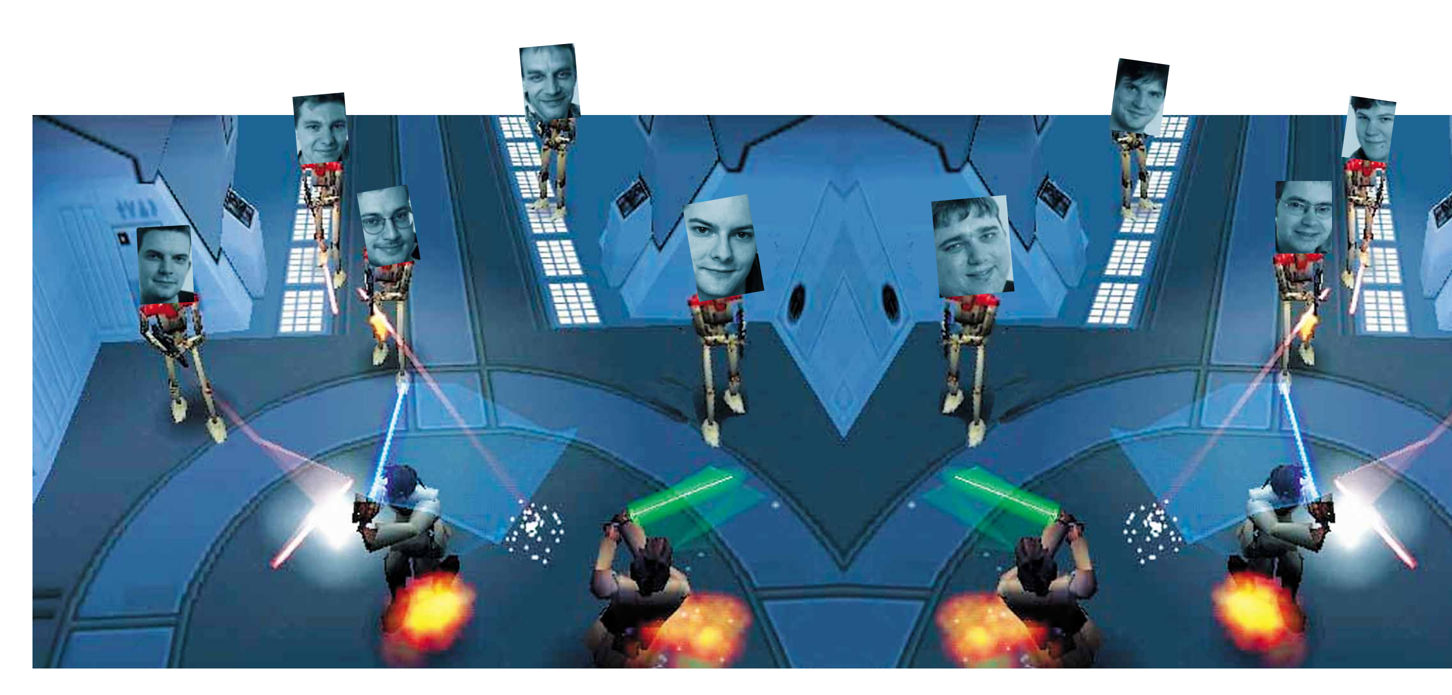
Was wird besser gehütet: die Scheidungspapiere des US-Präsidenten oder das Drehbuch zu **Star Wars Episode 1**? Wir sind uns da seit den Recherchen zur aktuellen Titelgeschichte nicht mehr sicher. Denn die Geheimniskrämerei, die Kultregisseur George Lucas um seinen neuen Film veranstaltet, trägt paranoide Züge. Trotzdem konnten wir für Sie viele neue Infos zu **Episode 1** sowie den zugehörigen LucasArts-Spielen **The Adventure** und **Racer** herausfinden. Dazu kommt der Test von **X-Wing Alliance**, das als erstes X-Wing-Spiel an der **Wing Commander**-Serie vorbeizieht.

Jedes Genre hat diesmal mindestens einen hochbewerteten Vertreter zu bieten: Die Strategie-Rubrik trumpft mit **Warzone 2100**, **Call to Power** sowie den Addons zu **Commandos** und **Siedler 3** auf. In Sachen Action sorgt **Aliens vs. Predator** für Zündstoff. Die Simulationsecke ist mit **X-Wing Alliance** und **Starsiege** gut besetzt. Bei den Adventures/Rollenspielen streiten **Lands of Lore 3** und **Silver** um Ihre Gunst. Die beste Wertung kassierte allerdings ein Sporttitel: Wer auch nur ein bißchen Affinität zu Rennspielen hat, kommt um das grandiose **TOCA 2** nicht herum.

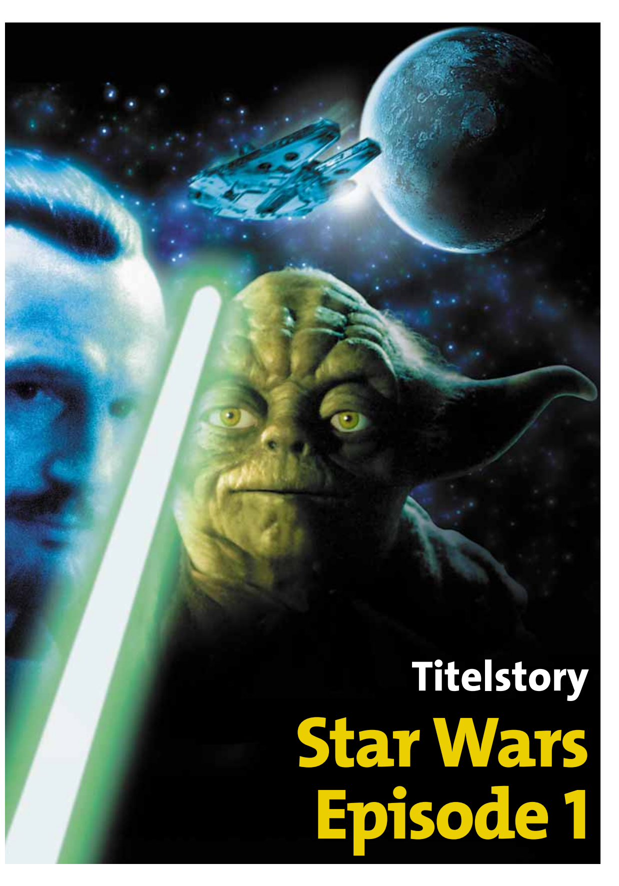
Unsere Reports dieser Ausgabe berichten vom Ende der Sierra-Studios in Oakhurst und beleuchten die mittlerweile verdächtige Verzögerung bei **Jagged Alliance 2**. Außerdem waren wir für Sie auf der CeBIT in Hannover, der Games Developers Conference in San José, dem Gamestock-Event in Seattle sowie bei diversen Herstellern.

Viel Spaß beim Lesen und Spielen,

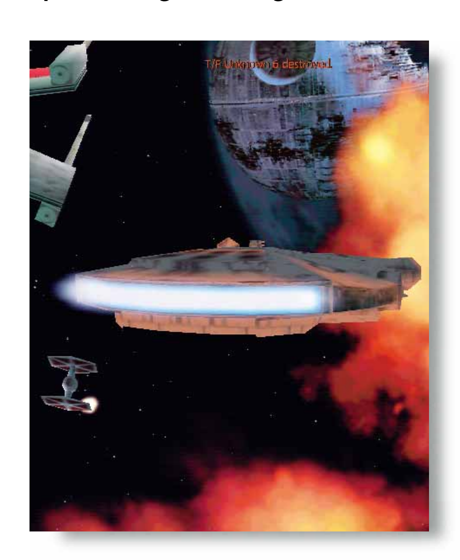
Ihr GameStar-Team



5/99



64 Der Countdown läuft: Mit Episode 1 kommt bald der erste Film der neuen Star Wars-Trilogie. Wir waren auf der Skywalker-Ranch und bringen geheime Facts zur Weltraum-Saga sowie den Episode 1-Spielen von LucasArts. Zudem haben wir das Top-Weltraumspiel X-Wing Alliance getestet.



Aktuell

Gerüchte, Szene
Command & Conquer 3 8
Tomb-Raider-Film 9

Spiele-News
Team Fortress 2 10
Unreal Addon 11
Hidden & Dangerous 12

CeBIT-News
Elsa 3D Revelator 14
MP3-Player von Creative 14
PowerVR 2 15
52fach CD-ROM 16

Kolumnen
Whiskey und Lippenstift 9
Die Multi-Format-Bedrohung 10
Spaß haben verboten 14

Previews
Quake 3 Arena 18
Star Trek: New Worlds 22
Klingon Academy 24
Braveheart 26
MechWarrior 3 32
The Sims 34
Microsoft Gamestock 38
Loose Cannon 40
Microsoft Soccer 42
Battlezone 2 44
Swords & Sorcery 46
Termin Update 48

Reports
Entwicklungshilfe 50
Jagged Alliance 2: Brüchige Allianz 52
Sierra – Ende einer Legende ...56
Wing Commander: Der Film ..60

Titelstory: Star Wars
Star Wars Episode 1 64
Episode 1: Der Film 66
Epsiode 1: The Adventure 70
Episode 1: Racer 74
X-Wing Alliance: Der Test 78
X-Wing Alliance: Technik-Check 82

Tests

GameStar-Team 86
So werten wir 87

Action
Action-Hitliste 89
Alien versus Predator 90
Alien versus Predator Technik-Check 93
GTA – London 1969 94
Recoil 96

Strategie
Strategie-Hitliste 99
Civilization: Call to Power 100
Das Duell: Call to Power vs. Alpha Centauri 104
Warzone 2100 108
Machines 112
Siedler 3: Addon 114
Commandos: Addon 116
Imperialismus 2 118
Saga 120
North vs. South 126
Der Korsar 126

Sport
Sport-Hitliste 129
TOCA 2 130
TOCA 2 Technik-Check 134
Uefa Champions League 135
Viva Fußball 136
Jack Nicklaus Golf 6 137

Simulationen
Simulations-Hitliste 139
X-Wing Alliance 78
Starsiege 140
F-16 Aggressor 143

Adventures
Adventure-Hitliste 145
Lands of Lore 3 146
Silver 150
Blaze & Blade 152
Ultima Online Tagebuch 154
Galador 155

Budget
Budget-Hitliste 157
Mech Commander 158
F-22 Total Air War 160
Deathtrap Dungeon 160
Aktuelle Budget-Spiele 162

Tests

Kurztests

A Bug's Life 164
Deo Gratias 164
Eliminator 164
Lander 164
Redline 164
Tony & Friends 164

Tips&Tricks

Tips-Inhalt 177
Tips-Index 178

Lösungen & Taktiken

Kurt 185
Starcraft:
Brood War Multiplayer 189
Baldur's Gate 193
Alpha Centauri 197
Quest for Glory 5 200
Pizza Syndicate 203

Cheats & Kurztips

Age of Empires 179
Airline Tycoon 179
Anno 1602 179
Baldur's Gate 179
Bundesliga 99 179
Caesar 3 179
Colin McRae Rally 180
Dark Project 180
XGames Pro Boarder 181
Falcon 4.0 181
Fallout 2 181
Fifa 99 181
Final Fantasy 7 181
Gangsters 181
Grand Prix Legends 181
Half-Life (deutsche Version) 181
Interstate '76 182
King's Quest 8 182
Mech Commander 182
Might and Magic 6 182
Monkey Island 3 182
Need for Speed 3 183
Railroad Tycoon 2 183
Siedler 3 183
Silver 183
Sim City 3000 183
Tomb Raider 3 184
Trespasser 184
Unreal 184

Hardware

Schwerpunkt: 3D-Chips

Voodoo 3 gegen TNT 2 210
Voodoo 3 211
TNT 2 212
ATI Rage Fury 213
Voodoo-Jäger 214

Schwerpunkt: Mainboards

Schneller Sockel 7 218
Einzeltests 220
Zahlen und Fakten 222

Technik

Pentium III 216
Spiele-Benchmarks 224
TECH*telmechtel* 229

Einzeltests

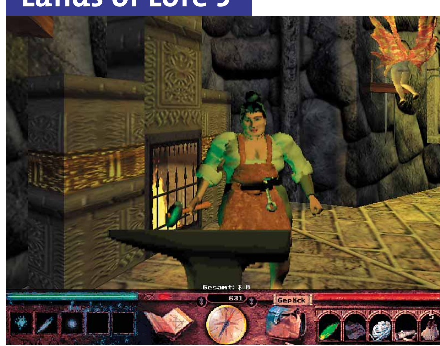
Rock'n'Ride Chair 226
Sidewinder-Gamepads 227
Ultraplex PX-40Tsi 228
Plexwriter PX-R820Ti 228
Faqtor 17+ 228

Einkaufsführer Hardware 232

Rubriken

Editorial 5
You don't know Jack 2 166
CD-Inhalt 167
CD-Beschreibung 168
GameStars: Chris Roberts 175
Verlosung/Mitmachkarten 206
Leserbriefe 236
Impressum/Inserenten 234
Die Vorletzte 239
Vorschau 240

Lands of Lore 3



146 Großer Test: Westwoods Lands of Lore 3 vereint neue Rollenspiel-Ideen mit flinken 3D-Kämpfen.

Quake 3 Arena



18 3D-Technik vom Feinsten: Unser großes Preview zu Quake 3 Arena verrät brandneue Facts zu ids neuem Projekt.

TOCA 2



130 In TOCA 2 liefern sich aufgemotzte Tourenwagen verbissene Rennen und spektakuläre Karambolagen.



Exklusiv-Demo: MechWarrior 3

Video-Specials: Reportage Star-Wars-Kult, Unreal Tourn., Battlezone 2, Ultima Online ...

Demos: Sim City 3000, Tomb Raider 3 (neu), Silver, Worms Armageddon, Turok 2 (deutsch) ...

Plus: 23 neue 3D- und Soundtreiber, 39 Patches ...

ausführlicher CD-ROM-Inhalt 167

Gerüchte, Szene



Command & Conquer 3: Immer neue Einsätze auf Knopfdruck – aber kräftige Verspätung.

Der Spiele-Oskar

Auf der Games Developers Conference in San José wurden die besten PC- und Videotitel mit dem »Spotlight Award« ausgezeichnet, einer Art Spiele-Oskar. Die Preisverleihung artete zu einem Half-Life-Festival aus, denn Valves brillanter 3D-Shooter gewann sieben Awards. Hier eine Übersicht der Kategorien und der jeweiligen Sieger:

Kategorie	Sieger
Bestes Spiel der Show	Half-Life
Bestes PC-Spiel	Half-Life
Publikumspreis	Half-Life
Beste Grafik	Half-Life
Bester Sound	Half-Life
Beste KI	Half-Life
Innovativstes Design	Legend of Zelda
Bestes Multiplayer-Spiel	StarCraft
Bestes Strategiespiel	StarCraft
Bestes Actionspiel	Half-Life
Bestes Rollenspiel	Baldur's Gate
Bestes Sportspiel	NFL Blitz
Beste Simulation	Gran Turismo
Bestes Videospiel	Legend of Zelda

Command & Conquer 3

Für Endlos-Spielspaß soll im heiß erwarteten Echtzeit-Epos Command & Conquer 3 ein Kartengenerator sorgen. Der wird zusätzlich zu den Kampagnen auf Knopfdruck neue Missionen erstellen. Die Veröffentlichung des Strategiespiels verschiebt sich weiter. Derzeit, so der Westwood-Pressesprecher Aaron Cohen, sei C&C 3 erst zu etwa 75 Prozent fertiggestellt. Auf unsere Nachfrage bei Westwood-Vizepräsident Louis Castle sagte dieser: »Es wird noch etwa 60 Tage dauern, bis wir mastern können.« Außerdem sei man noch mit der KI, der Spielbalance sowie dem deformierbaren Terrain beschäftigt. Nach derzeitigem Stand dürfte C&C 3 im August '99 erscheinen.
Info: Westwood, www.westwood.com

Ion Storm

Die Zukunft von John Romero und Ion Storm sieht immer düsterer aus. Wie das britische Branchenblatt CTW meldet, hat Eidos dem Designerstar einen Aufpasser vor die Nase gesetzt: Der erfahrene Produzent John Karanagh soll sich um die Terminprobleme des Daikatana-Teams kümmern.

Werbung in PC-Spielen

Wenn es nach der amerikanischen Marketinggesellschaft Conducent geht, soll Werbung in PC-Spielen bald zum Daddel-Alltag gehören. Die Firma hat ein Verfahren entwickelt, mit dem zum Start oder Schluß des Spiels, beim Laden neuer Levels oder sogar mitten im Spiel

News-Ticker ★★★

★★★ **James Bond:** Electronic Arts hat angeblich für ein 3D-Actionspiel mit 007 die Quake-3-Grafikengine von id Software lizenziert. ★★★ **Peter Molyneux:** Sobald der Lionhead-Chef das Aufbauspiel Black & White fertig hat, will er eines namens Dojo entwickeln. Was für ein Spiel das wird, weiß derzeit nur er selbst. Aber: Es hat was mit japanischen Kampfschulen zu tun. ★★★ **Formel 1:** Electronic Arts hat sich eine Lizenz der Rennserie gesichert und darf mehrere Jahre lang Spiele mit allen Fahrern, Autos und Strecken produzieren. ★★★ **Gremlin:** Das britische Spielehaus wird von Infogrames für rund 70 Millionen Mark gekauft. ★★★ **Siedler:** Funatics muß die Brettspielumsetzung »Die Siedler von Catan« in »Catan – Die erste Insel« umbenennen: Blue Byte hat einen gerichtlichen Vergleich erwirkt. ★★★ **Civilization:** Das Strategiespiel Call to Power wird auch in einer unter Linux lauffähigen Variante erscheinen. ★★★ **Megadeth:** Die uralte Heavy-Metal-Band schreibt den Titelsong für das 3D-Actionspiel Duke Nukem Forever. ★★★ **Turok:** Gerüchten zufolge werkelt Acclaim an einem Onlinespiel mit der 3D-Action-Rothaut. ★★★ **Korrektur:** Entgegen unserer Meldung in GameStar 4/99 hat Nintendo die Entwickler des N64-Emulators Ultra-HLE (www.emuunlim.com/UltraHLE/main.htm) nicht verklagt. Nintendo geht allerdings gegen raubkopierte Cartridges vor.

Anzeigen eingeblendet werden können. Sobald der Spieler im Internet surft, soll automatisch im Hintergrund neue Reklame geladen werden. Die meisten Spiele-Hersteller halten sich noch zurück, lediglich die US-Filiale von Eidos verhandelt mit Conducent. Allerdings sei vorerst nur daran gedacht, in Demos für andere Eidos-Titel zu werben.

Leisure Suit Larry



Al Lowe: Entwickelt Leisure Suit Larry 8 womöglich ohne Sierra weiter.

Al Lowe, Erfinder von **Leisure Suit Larry**, bangt um seinen Helden. Noch im Oktober '98 sei ihm von Sierra das Okay für Teil 8 (Untertitel: **Shoe Camera**) gegeben worden. Der sollte ein 3D-Adventure werden und außergewöhnliche Kameraperspektiven bieten – man beachte den Untertitel. Obwohl er mit dem Projekt schon begonnen hatte, wollte ihm Sierra keinen Vertrag geben. Weshalb, das erfuhr Al Lowe erst, nachdem in Yosemite das Licht ausging (siehe Report). Nun denkt er darüber nach, die Rechte an seiner Erfolgsserie zurückzukaufen.

Börsenfieber

Schlußkurs vom 24.03.99

Hier eine Übersicht der Aktienkurse wichtiger Spielefirmen (laut www.nasdaq.com). Wir drucken die Schlußkurse vom 24.3.99 (in US-Dollar), dazu die Veränderung seit dem 19.2.99 (alle Angaben ohne Gewähr).

Firma	Kürzel		Kurs	Veränderung
Acclaim	AKLM	$	7,719	-1,98%
Activision	ATVI	$	11,000	+/- 0
Eidos	EIDSY	$	29,250	+33,71%
Electronic Arts	ERTS	$	44,688	+11,37%
GT Interactive	GTIS	$	3,875	-13,89%
Hasbro	HAS	$	27,813	-26,57%
Interplay	IPLY	$	2,406	+16,63%
Microsoft	MSFT	$	164,125	+11,08%
Take 2	TTWO	$	8,500	-23,60%



Tomb Raider

Wer spielt Lara Croft im **Tomb Raider**-Film? Monatelang beschäftigte diese Frage die Fangemeinde, jetzt steht Gerüchten zufolge die Antwort fest: Silicon Graphics-Hochleistungscomputer sollen die Schönheit auf die Leinwand bringen. Angeblich hat die Filmgesellschaft Paramount beschlossen, den Streifen vollständig im Rechner entstehen zu lassen.

Baldur's Gate

Große Pläne für die mega-erfolgreiche Rollenspielwelt aus **Baldur's Gate**: Entwickler Bioware werkelt derzeit nicht nur an der ersten Missions-CD **Tales of the Sword Coast** und an **Baldur's Gate 2**: Laut Gerüchteküche wollen die Entwickler mit ihrer wunderschönen Grafikengine ein **Baldur's Gate Online** programmieren und damit in Konkurrenz zum Internet-Primus **Ultima Online** treten.

PSX-Emulator

Demnächst gibt es unter dem Namen **Bleem** den laut Hersteller ersten völlig kompatiblen Playstation-Emulator für Windows-Rechner. Das Programm soll im Software-Modus und mit 3D-Karten funktionieren, höhere Auflösungen als auf der Playstation unterstützen und ab einem Pentium 166 laufen. **Bleem** wird per Internet für umgerechnet rund 80 Mark angeboten. Zum Redaktionsschluß existierte nur eine Demoversion, die in Schwarzweiß läuft und Sound eingeschränkt abspielt. Den Emulator können Sie unter www.bleem.com runterladen. PS



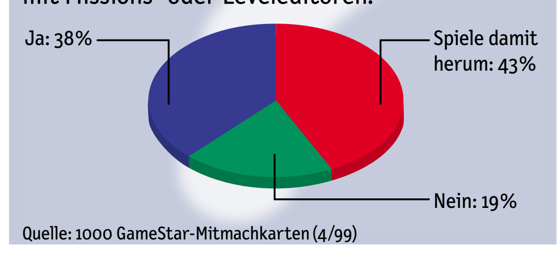
Bleem: Das PSX-Rennspiel Grand Turismo in Highres-Darstellung auf einem PC.

Frage des Monats

In Ausgabe 4/99 fragten wir:

»Vielen Spielen (Echtzeit-Strategie, 3D-Action) liegt ein Editor bei. Bauen Sie damit eigene Levels oder Missionen?«

Ergebnis: GameStar-Leser basteln gerne. 81 Prozent der Umfrage-Teilnehmer beschäftigen sich mit Missions- oder Leveleditoren.



Quelle: 1000 GameStar-Mitmachkarten (4/99)

Whiskey und Lippenstift

»Bevor Sie abdrücken – mal über einen Bausparvertrag nachgedacht?« An solche Werbebotschaften in Computerspielen müssen wir uns womöglich gewöhnen. Jedenfalls dann, wenn die US-Werbewirtschaft und Eidos Amerika sich durchsetzen. Bei Daikatana umschmeicheln uns die Hersteller von Zeitplanern, mitten in Braveheart führt uns schottischer Whiskey in Versuchung und Tomb Raider 4 bringt die neusten Kosmetikserien als Zwischensequenzen. Na toll.

Wohlgemerkt: Ich habe nichts gegen Werbung. Ohne Anzeigen würde GameStar am Kiosk ein Vielfaches kosten. Aber Anzeigen, die mich nicht interessieren, kann ich überblättern. Beim Fernsehen zappe ich auf einen anderen Kanal. Im Spiel dagegen bin ich dem hilflos ausgesetzt, und schlimmer noch: Dort würde durch Werbung die Atmosphäre fremder Welten und spannender Abenteuer zerstört. Wer kann sich schon in die Rolle eines tapferen Kriegers hineinfühlen, wenn er alle halbe Stunde Herrn Kaiser oder Frau Antje begegnet, statt den eigentlich erwarteten Monstern? Da ist es kein Trost, daß die lästige Reklame vorerst »nur« für Demos vorgesehen ist. Denn dabei soll es ja wohl nicht bleiben.

Peter Steinlechner
Redakteur



Spiele News

Episode 1: Die Multi-Format-Bedrohung

Die Macht möge mit uns sein: Ein Damokles-Laserschwert namens »Multiformat-Entwicklung« schwebt über LucasArts' neuen Star-Wars-Spielen. Ein und dasselbe Spieldesign wird bei Racer für PC und Nintendo 64 verwendet; bei The Adventure soll es bis auf technische Feinheiten keine Unterschiede zwischen Playstation- und PC-Fassung geben. Damit die jüngere Videospiel-Zielgruppe geistig nicht überfordert wird, richtet LucasArts das Adventure als ballerlastige Action-Abenteuer-Suppe an. PC-Besitzer bekommen zwar eine höhere Grafikauflösung serviert, müssen sich aber mit den gleichen Puzzles, mutmaßlich auf Schlumpfniveau, bescheiden.

PC-Spiele und Videospiele sind eben immer noch zwei paar Schuhe. In Playstation- und Nintendo-Gefilden tummelt sich eine im Durchschnitt jüngere Käuferschicht, die leichter verdauliche Programmkost schätzt. Dem PC-Spieler werden gerne reiferes Alter und größere Leidensbereitschaft in Sachen Hardware-Upgrades nachgesagt. Dafür schätzt er komplexere Inhalte und Highend-Technik. Wir haben also zwei Spielerlager mit klar abweichenden Geschmäckern. Sie wissen es, ich weiß es, fast die ganze Industrie weiß es. Aber wer bringt LucasArts diese Binsenweisheit schonend bei?

Heinrich Lenhardt
US-Korrespondent



Team Fortress 2: Schöner animierte Soldaten sehen Sie angeblich dank neuer Intel-Technik.

Team Fortress 2

Schöner bewegen sollen sich die Soldaten im 3D-Actionspiel **Team Fortress 2**, dem Online-Ableger von **Half-Life**. Wie Hersteller Valve verkündet, werden alle Figuren mit einer neuartigen Technik von Intel animiert. Multiresolution Mesh Technology heißt die und soll je nach PC-Leistung unterschiedlich viele Polygone darstellen können. Je schneller der Chip, desto realistischer rennen die Kämpfer. Auf langsamen PCs sieht **Team Fortress 2** zwar weniger schön aus, soll dafür aber trotzdem flüssig laufen.

Info: Sierra, ✆ (06103) 99 40 40

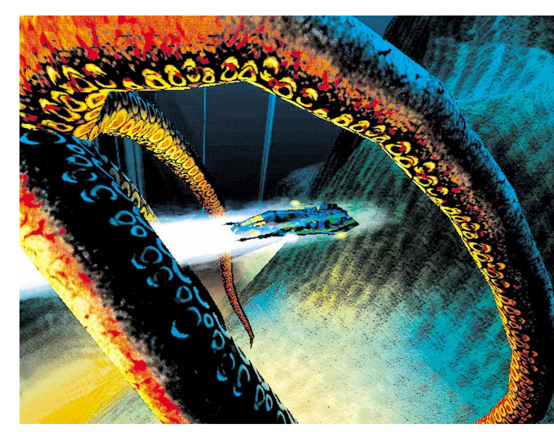
Rites of War

Ein neuer Ausflug ins **Warhammer 40K**-Universum steht kurz bevor: SSI hat ein Hexfeld-Strategiespiel namens **Rites of War** in der Mache. Das Programm verwendet die Engine von **Dynasty General** und soll neben einer spannenden Kampagne viel Freiraum beim Armeenbasteln bieten. Voraussichtlich ab Juni '99 ziehen Sie als Befehlshaber der Eldar-Streitkräfte in die Schlacht.

Info: Mindscape, ✆ (089) 6130 9235



Rites of War: Buntgerüstete Eldar-Krieger kämpfen um das Überleben ihrer Art.

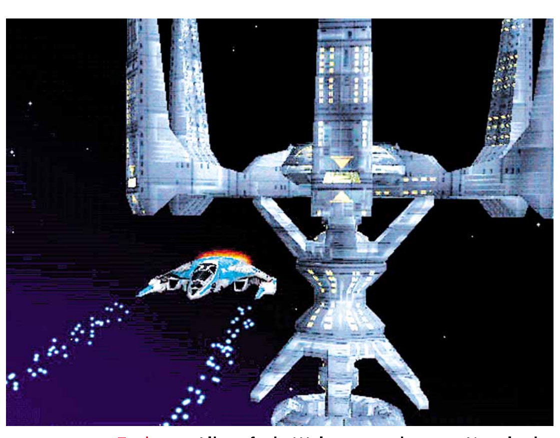


Aqua: Phantastische Abenteuer auf dem Meeresgrund.

Aqua

Für maritimen Spielspaß soll **Aqua** sorgen. Im Nachfolger zum Tiefseespektakel **Schleichfahrt** schippern Sie wieder als Unterwasser-Söldner mit Hightech-U-Booten durch die Meere. Die vom Mannheimer Entwicklerteam Massive programmierte Grafik-Engine soll Features unterstützen, die sonst nur amerikanische Top-Hersteller hinkriegen: gerundete Oberflächen, Bumpmapping, Spiegelungen, 3D-Nebel und aufwendige Animationstechniken für Riesenkraken und sonstiges Meeresgetier.

Info: Massive, www.massive.de


Tachyon: Alien-freie Weltraumaction von Novalogic.

Tachyon

In die Weiten des Alls will Novalogic vorstoßen. Sonst für Simulationen bekannt, werkeln die Kalifornier momentan am Weltraumspiel **Tachyon: The Fringe**. Als Raumschiff-Käpt'n geraten Sie zwischen die Fronten eines Krieges von Großkonzernen gegen Rebellen; Außerirdischen sollen Sie nicht begegnen. Novalogic verspricht, daß die Spieler nicht wie etwa in **Wing Commander** einer festgelegten Story folgen, sondern selbst einen Weg aus dem Schlamassel finden dürfen.
Info: Novalogic, www.novalogic.com

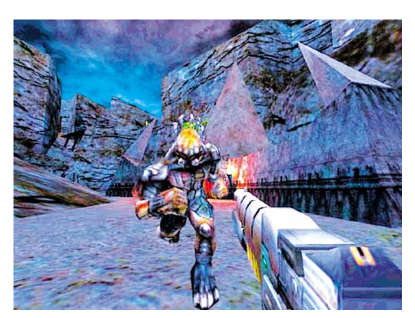
Sanity

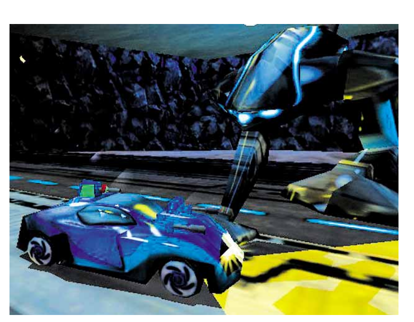
Wir haben es schon immer geahnt: Gewalt am PC macht irre. Den Beweis will **Sanity** antreten. In dem Action-Adventure prügeln Sie sich in Endzeit-Städten mit übernatürlichen Gangstern. Auch Ihr Alter Ego verfügt über Superfähigkeiten. Seine Zaubersprüche verbraten nicht nur Mana, sondern auch Verstand. Ist der durch übermäßigen Gebrauch auf Null gesunken, läuft die Spielfigur Amok und läßt sich kaum kontrollieren. In **Sanity** verfolgen Sie das Geschehen aus der Vogelperspektive.
Info: Monolith, www.lith.com


Sanity: Krieger an der Grenze zum Wahnsinn.

Unreal Addon

Nachschub für 3D-Actionspieler: Unter dem wenig verkaufsfördernden Gähn-Titel **Return to Na Pali** will Sie die Missions-CD zu **Unreal** wieder auf fremden Planeten aussetzen. Mit drei frischen Kampfgeräten sollen Sie in 17 Levels auf drei neue Monster treffen, so kämpfen Sie künftig gegen Spinnenwesen. Die Biester aus dem Hauptprogramm treten in veränderten Texturen an. **Return to Na Pali** soll mit **Unreal** ebenso wie mit **Unreal Tournament** laufen; die neuen Levels erscheinen voraussichtlich im Mai '99.
Info: GT Interactive, ☎ (01805) 25 43 9


Return to Na Pali: Ein Skaarj mit neuer Textur.


Full Auto: Auf vier Rädern jagen Sie riesige Aliens.

Full Auto

MechWarrior auf Rädern – mit diesem Vergleich beschreibt David Wu, Ex-Origin-Programmierer und jetzt Chef von Pseudo Interactive, sein erstes Projekt **Full Auto**. In dem Actionspiel, an dem die Pseudos für Microsoft arbeiten, gehen Sie mit einem waffenstarrenden Vehikel auf Alienjagd. Nach jedem erledigten Level dürfen Sie Ihr Gefährt mit zusätzlichen Schilden und Wummen aufrüsten oder gleich gegen ein neues Modell eintauschen. Etwa ab September '99 jagen Sie per Bleifuß Außerirdische.
Info: Microsoft, ☎ (01805) 67 22 55

GameStar-Charts APRIL MAI

Platz	Spiel	Genre	Hersteller	Wertung
1	TOCA 2	Rennspiel	Codemasters	88%
2	X-Wing Alliance	Weltraumspiel	LucasArts	87%
3	Links LS 99 Edition	Golfsimulation	Access	87%
4	Warzone 2100	Echtzeit-Strategie	Eidos	86%
5	Civilization: Call to Power	Strategie	Activision	84%
6	Pizza Syndicate	Wirtschaftssimulation	Software 2000	83%
7	Lands of Lore 3	Rollenspiel	Westwood	83%
8	Silver	Action-Adventure	Infogrames	82%
9	Requiem	3D-Action	3DO	80%
10	Aliens versus Predator	3D-Action	Fox Interactive	79%
11	Rollercoaster Tycoon	Wirtschaftssimulation	Microprose	79%
12	Superbike World Cham.	Rennspiel	Milestone	78%
13	Starsiege	Mechspiel	Sierra	78%
14	Jack Nicklaus 6	Golf-Simulation	Activision	74%
15	Recoil	Actionspiel	Electronic Arts	73%
16	Machines	Echtzeit-Strategie	Acclaim	73%
17	Rollcage	Action-Rennspiel	Psygnosis	72%
18	Biosys	Adventure	Take 2	70%
19	Uefa Champions League	Sportspiel	Eidos	70%
20	Viva Fußball	Sportspiel	Virgin	69%

Die 20 besten PC-Spiele im April und Mai. Zusammengestellt von der Redaktion nach den GameStar-Wertungen der Ausgaben 4/99 und 5/99.

Spiele News



Hidden & Dangerous: Gefährliche Missionen im besetzten Norwegen.

Hidden & Dangerous

In die Rolle alliierter Soldaten schlüpfen Sie in Hidden & Dangerous. Das 3D-Actionspiel will Sie in die Zeit zwischen 1943 und 1945 versetzen. Als schlagkräftiger Vierertrupp kämpfen Sie in sechs Gebieten – etwa der Normandie, Italien oder Norwegen – hinter feindlichen Linien. In einigen Missionen sollen Sie eigenhändig Vehikel steuern können, darunter neben Panzern oder Jeeps auch ein deutsches Motorrad samt Seitenwagen. Anders als im verwandten Rainbow Six wechseln Sie jederzeit zwischen Ihren vier Soldaten. Den Krieg gegen die Nazis gewinnen Sie voraussichtlich schon ab Sommer ’99.

Info: www.take2.de



Hell-Copter: Per Hubschrauber über detaillierte Landschaften.

Gothic

Das deutsche Entwicklerteam Piranha Bytes ist mit seinem Action-Rollenspiel Gothic mittlerweile bei Egmont Interactive unter Vertrag. Nachdem große Teile der Physik-Engine und des Attribut-Systems funktionieren, machen sich die Piranhas nun ans Leveldesign. Auch der Wechsel von Tag und Nacht sowie einige Mini-Aufgaben und Kämpfe klappen schon gut. Ab Weihnachten dieses Jahres dürfen Sie voraussichtlich auf Monsterhatz gehen.

Info: Egmont, (0180) 525 8383

Mankind

Cryos Online-Strategiespiel Mankind, seit Ende Dezember in den Regalen, ist nach vielen Updates nun anscheinend spielbar. Bisher konnten Besitzer des Originals aufgrund von massenhaft fehlenden Features mit ihrem Kauf nicht viel anfangen. Immerhin durften sie in der Zwischenzeit eine Weile spielen, ohne daß die 1-Jahres-Lizenz anlief.

Info:Vibes, www.mankind.net



Mankind: Komplexe 3D-Strategie im Netz.

Hell-Copter

Demnächst soll wieder das »flap-flap« von Heli-Rotoren aus PC-Lautsprechern dröhnen. In Hell-Copter schweben Sie mit drei unterschiedlichen Kampfhubschraubern durch zwei Dutzend Missionen. In dem Actionspiel sollen Sie Einheiten eskortieren, abgestürzte Piloten retten oder ein Atomkraftwerk beschützen. Die höllischen Hubis sollen ab Mai ’99 ihr Feuerwerk abbrennen. PS

Info: Ubi Soft, (0211) 338 00 33

GameStar Leser-Charts

Platz		Spiel
1	[1]	Half-Life
2	[2]	Die Siedler 3
3	[3]	StarCraft
4	[5]	Baldur’s Gate
5	[6]	Anno 1602
6	[4]	Need for Speed 3
7	[11]	Age of Empires
8	[7]	Unreal
9	[8]	Fifa 99
10	[9]	Diablo
11	[18]	Sim City 3000
12	[10]	C&C2: Alarmstufe Rot
13	[14]	Commandos
14	[13]	Tomb Raider 3
15	[12]	Dark Project
16	[15]	Nice 2
17	[17]	NHL 99
18	[16]	Falcon 4.0
19	NEU	Alpha Centauri
20	[-]	Grand Theft Auto

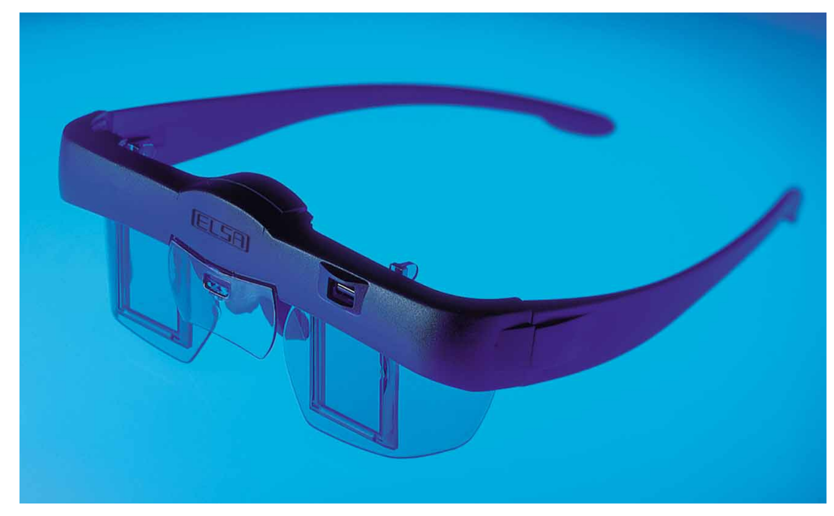
Zusammengestellt nach Auswertung von über 1.000 Leser-Mitmachkarten.

Verkaufs-Charts

Platz		Spiel
1	NEU	Sim City 3000
2	NEU	Alpha Centauri
3	[1]	Die Siedler 3
4	[2]	Baldur’s Gate
5	[11]	Half-Life
6	[5]	Tomb Raider 3
7	[4]	Anno 1602
8	NEU	Turok 2
9	[8]	Fifa 99
10	[7]	Dark Project
11	[6]	Falcon 4.0
12	[10]	Star Wars: Rogue Squadron
13	[13]	Kurt
14	[12]	Caesar 3
15	NEU	Rollercoaster Tycoon
16	[15]	Worms Armageddon
17	[16]	Railroad Tycoon 2
18	[20]	Autobahn Raser
19	[17]	Flight Simulator 98
20	[9]	Gangsters

Zusammengestellt mit freundlicher Unterstützung von SATURN

CeBit News



Elsa 3D Revelator: Günstige 3D-Shutterbrille mit verblüffender Wirkung.

Spaß haben verboten

Daß die Messeleitung keine Joysticks auf der weltgrößten Computermesse haben will, mag auf den ersten Blick nicht unbedingt die große Knüllermeldung sein. Ich will auch nicht gleich »Skandal!« brüllen, aber auf die Palme gebracht hat mich dieser ganze Vorgang schon. Denn dahinter steckt weit mehr als der Versuch, die kümmerliche CeBIT Home zu pushen. Es zeigt, welchen Stellenwert die Unterhaltungsindustrie für die verknöcherten Herrschaften von der CeBIT-Organisation hat: null.



Daß die Messe mit solch bürokratischem Scheuklappen-Verhalten am eigenen Ast sägt, war in vielen Hallen überdeutlich zu sehen. Selbst um den kleinsten Taiwanesen-Stand scharten sich sofort ein paar Leute, wenn der seine 08/15-Boxen mit Half-Life präsentierte. Oder nehmen wir den überfüllten 3Dfx-Stand, wo die umliegenden Gänge an die A8 zur Ferienzeit erinnerten. Warum wohl? Bestimmt nicht, weil 3Dfx die Vorzüge seiner Voodoo-Karten bei Office-Anwendungen demonstrierte. Meine Befürchtung: Demnächst werden auch 3Dfx und Co. auf die CeBIT Home verwiesen, die ja nur alle zwei Jahre stattfindet.

Wenn das so weitergeht, bleiben irgendwann die Massen happige Eintrittspreise bezahlender Teens und Twens aus. Dann wird die CeBIT-Leitung für ihre Ignoranz bestraft.

Michael Galuschka
ltd. Redakteur

Elsa 3D Revelator

Ein Publikumsrenner war die 3D-Brille von Elsa, **3D Revelator** genannt. Die mit Shutter-Technik arbeitende Brille sorgt bei allen D3D-Spielen für einen verblüffend real wirkenden räumlichen Effekt; leider bleiben Glide- und OpenGL-Programme außen vor. Angesichts der humanen Preise von knapp 100 beziehungsweise 150 Mark für das Infrarot-Modell dürfte der Erfolg ab Mitte Mai gesichert sein. Bis zum 30. April ist die Kabelversion über den Elsa Online-Shop sogar für 69 Mark zu haben. Größter Nachteil: Die 3D Revelator funktioniert ausschließlich zusammen mit Elsa-Karten der Typen Erazor 2, Victory 2, Winner 2 und Erazor 3.

Info: Elsa, ☎ (0241) 606 51 12

Messe vs. Joysticks

Eine unangenehme Überraschung erlebten auf der CeBIT Hersteller wie Logitech, Saitek, Guillemot oder Trust, die Joysticks im Programm führen und sie auch ausstellten. Von der Messeleitung erhielten Sie einen scharf formulierten Brief mit der Aufforderung, alle Sticks, Lenkräder und Pads innerhalb von vier Stunden vom Stand zu entfernen. Wer sich widersetzte, bekam eine weitere Mitteilung mit der Androhung, drei Jahre von der CeBIT ausgeschlossen zu werden. Als Begründung wurde angegeben, reine Entertainment-Hardware gehöre nicht zu den Produkten, für die die Messe ausgeschrieben sei.

MP3-Player von Creative

Unter dem Codenamen **Project Nomad** (endgültige Bezeichnung steht noch nicht fest) steigt Creative Labs in den boomenden Markt der MP3-Abspielgeräte ein und geht damit in direkte Konkurrenz zu Diamonds Rio PMP300. Der Player entspricht technisch dem



Der noch namenlose MP3-Player von Creative. Das Gerät ist nicht mal handtellergroß.

Samsung Yepp und wird mit 64 MByte RAM ausgeliefert, was für rund eine Stunde MP3-Musik in CD-ähnlicher Qualität reicht. Per Smart-Media-Karten kann auf insgesamt 128 MByte aufgerüstet werden. Zusätzlich sind ein Radioteil sowie ein Mikrofon integriert, mit dem das **Project Nomad** ein herkömmliches Diktiergerät ersetzt. Der Preis soll knapp 400 Mark betragen.

Info: Creative Labs, ☎ (089) 957 90 81

Metabyte PGC-Technik

Das technische Highlight im Grafikkartenbereich kommt ohne Zweifel von der Firma Metabyte, die unter dem Label Wicked 3D selbst als Anbieter von 3D-Beschleunigern auftritt. Die fast zur Serienreife entwickelte PGC-Technik (Parallel Graphics Configuration) ähnelt dem Prinzip einer Voodoo-2-SLI-Konfiguration. Dabei werden zwei herkömmliche 2D/3D-Karten parallel benutzt, um ein 3D-Szenario zu rendern. Dadurch sollen Performance-Steigerungen zwischen 40 und 70 Prozent möglich sein. Im Gegensatz zur SLI-Technik, bei der jede Voodoo 2 abwechselnd eine Bildzeile berechnet, teilt die PGC-Software das Bild in eine obere und untere Hälfte, die jeweils einer Karte zum Berechnen übergeben werden. PGC-fähig ist theoretisch jeder 3D-Chip, tatsächlich funktionieren soll die Technik bislang mit dem Riva TNT und dem Banshee sowie deren Nachfolgern. Noch steht nicht fest, ob Wicked 3D die Neuentwicklung nur für die eigenen Karten oder auch für Konkurrenzprodukte ermöglicht.

Info: www.wicked3d.com

PowerVR 2

Für eine der positiven Überraschungen der Messe sorgte die praktisch fertige PowerVR-2-Karte von Videologic. Das Board bekam den endgültigen Namen Neon 250 verpaßt und konnte mit den gezeigten Benchmarks einen bleibenden Eindruck hinterlassen. So kam es auf einem PIII/500 bei Quake 2 auf 59,5 fps (1024x768), und erzielte rund 4.200 Punkte beim 3DMark 99 Max (800x600). Die Neon 250 kommt zuerst mit 16 MByte auf den Markt, was dank des Verzichts auf Z-Buffer-Speicher etwa 24 MByte bei herkömmlichen 3D-Karten entspricht; der Preis soll circa 350 Mark betragen. Zudem denkt die Firma über eine 32-MByte-Version nach. Obwohl der Chip bei NEC frei käuflich ist, hat sich außer Videologic noch kein Hersteller zum PowerVR 2 bekannt. Für Ende '99 ist die nächste Generation des Chips geplant, mit der Videologic/NEC dann ganz an die Performance-Spitze vordringen wollen.

Info: Videologic, ✆ (06103) 934 70



Videologic Neon 250 mit PowerVR-2-Chip: Trotz Verspätung schneller als erwartet.

Matrox G400

Hinter verschlossenen Türen zeigte Matrox erstmals den G400-Chip im Einsatz. Besonders stolz war man dabei auf das Environmental Bump Mapping, das komplett in die Hardware verlagert ist und den eher simplen Techniken der Nvidia- und 3Dfx-Konkurrenz weit überlegen sein soll. In der Tat waren die vorgeführten Demos beeindruckend, die damit erreichte Bildqualität exzellent. Wenig war dagegen über die Leistungsfähigkeit des G400 zu erfahren. Er soll mit rund 140 MHz getaktet und deutlich schneller als der Vorgänger sein, doch Matrox selbst geht nicht davon aus, daß der Chip an die Frameraten von TNT 2 und Voodoo 3 herankommt.

Info: Matrox, ✆ (089) 614 47 40



Das Bump Mapping der G400 (unten) im Vergleich zur Konkurrenz: Sieht sehr gut aus, es fehlt aber noch die Spieleunterstützung.

Savage-Rudel

Neben dem TNT 2 ist der Savage 4 der zweite 3D-Chip, den praktisch jeder wichtige Anbieter in sein Programm aufnimmt. Zumeist wird das entsprechende Modell preislich unterhalb des ebenfalls angebotenen TNT-2-Boards positioniert, etwa bei Creative Labs, Hercules, Diamond oder Elsa. Number Nine (SR9), die sich erstmals nach langer Zeit wieder einem fremdentwickelten Chip zuwendet, steht ebenso auf der Liste wie Asus und eine ganze Reihe asiatischer Noname-Firmen. S3 verweist auf die stolze Anzahl von 36 Herstellern, die zum Launch des Chips eine passende Karte fertig haben sollen.

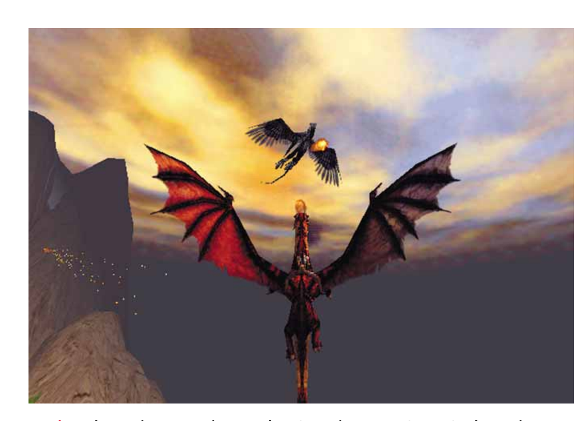


Die Diamond Stealth III S540 ist eine von zahllosen Grafikkarten mit dem preisgünstigen Savage-4-Chip.

Voodoo 3: zauberhaftes Spielebundle

Von 3Dfx war kaum Neues zu erfahren. Das Spitzenmodell V3 3500 wird allerdings erst einen Monat nach den günstigeren Kollegen kommen, also etwa Mitte Mai. Großes hat man mit dem Spiele-Bundle der 3000er Variante vor: Es sollen mindestens drei bis vier teilweise noch nicht veröffentlichte Toptitel beiliegen. Es darf also spekuliert werden; in Frage kommen wohl unter anderem MechWarrior 3, Heavy Gear 2, Drakan, Daikatana oder auch Descent 3.

Info: www.3dfx.com



Drakan ist neben Mech Warrior 3 und Heavy Gear 2 einer der Kandidaten für das hochwertige Voodoo-3-Spielebundle.

Flatpanel-Lautsprecher

Da hat man sich endlich einen sündteuren Flachbildschirm zugelegt und muß sich danach um so mehr über die klobighäßlichen 50-Mark-Boxen ärgern. Hier schaffen die in edlem Weiß gehaltenen Flatpanel-Lautsprecher von Typhoon Abhilfe. Die an ein Zeichentablett erinnernden Boxen sind keine zwei Zentimeter dick und sollen dennoch mit Hilfe eines konventionellen Subwoofers ordentlich für Schalldruck sorgen.

Info: Anubis, ✆ (06897) 908 80



Die eleganten Flatpanel-Lautsprecher mit zusätzlichem Subwoofer von Typhoon passen perfekt zu einem LCD-Display.

AMD K7

Nicht viel Neues gab es rund um den Highend-Prozessor K7, der Intels Pentium III kräftig einheizen soll. AMD ist optimistisch, den angepeilten Termin Juni halten zu können. Gezeigt wurde ein 600-MHz-Prototyp. Noch ist nicht klar, ob dies das Einstiegsmodell sein wird, oder ob es auch eine 500-MHz-Variante geben soll. Sicher ist dagegen, daß es für die K7-Mainboards nicht nur von ALI und VIA, sondern auch von AMO selbst einen speziellen Chipsatz geben wird.

Info: www.amd.com

Kenwood 52fach CD-ROM

Die Geschwindigkeitsspirale bei CD-ROM-Laufwerken dreht sich weiter. Nachdem Asus mit dem CD-S500 vor einigen Wochen die 50fach-Schallmauer durchbrochen hat, stellt Kenwood jetzt mit dem 52X TrueX das erste 52fach CD-ROM-Laufwerk vor. Obwohl das Laufwerk mit »nur« 4.800 Umdrehungen pro Minute eher zu den leisen Vertretern seiner Zunft zählt, schafft es eine Transferrate von bis zu 7.800 KByte pro Sekunde bei 85 bis 160 Millisekunden Zugriffszeit. Das erreicht Kenwood durch die firmeneigene TrueX-Technologie, die es erlaubt, sieben CD-Spuren gleichzeitig zu lesen. Zu einem Straßenpreis von 250 Mark sind Sie dabei.

Info: www.kenwood-electronics.de



Mit seinem 52fach-Laufwerk liegt Kenwood derzeit an der Spitze aller CD-ROMs.

Nvidia Riva TNT Vanta

Als preisgünstige Abrundung der TNT-2-Reihe stellten einige Firmen Grafikkarten mit dem Vanta-Chip vor, unter anderem Guillemot (Maxi Gamer Phoenix 2). Der Vanta läuft mit 125 MHz,



Die Guillemot Maxi Gamer Phoenix 2 ist eine der ersten Karten mit dem Riva-Vanta-Chip von Nvidia, einer Sparversion des TNT 2.

kommt aber aufgrund des intern nur 64 Bit breiten Datenbusses in der Performance nicht an einen gleich getakteten TNT 2 heran. Die Feature-Liste inklusive AGP 4X und 300-MHz-RAMDAC entspricht aber der des großen Bruders. Guillemot beschränkt sich bei der Phoenix 2 auf 8 MByte Onboard-SDRAM, der Preis liegt bei rund 180 Mark.

Info: Guillemot, ✆ (0211) 33 80 00

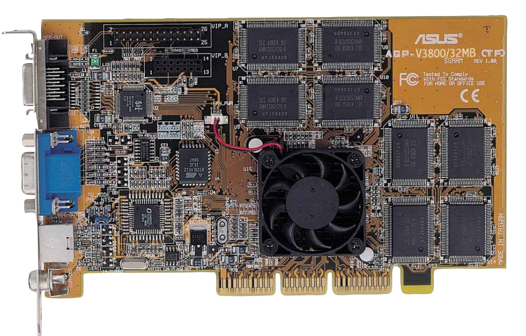
Mac-Fashion

Ein nicht zu übersehender Trend war der Einfluß neuer Macintoshs auf zukünftige PC-Produkte. Aber nicht etwa auf der technischen Seite – hier gibt sich Apples Erfolgskind selbst recht konventionell – sondern mehr auf der optischen. An zahllosen Ständen gab es PC-Gehäuse zu sehen, die ganz oder teilweise von durchsichtigem, türkis-blauem Plastik ummantelt waren. Auch die Zubehörindustrie fährt auf diesen Look voll ab: Praktisch die gesamte Peripherie ist auf Wunsch auch im Mac-inspirierten, bunten Plastiklook zu haben.

Riva-Meute

Egal wie die endgültigen Tests auch ausfallen mögen, der kommerzielle Erfolg des **Riva TNT 2** scheint bereits sicher zu sein. Gut ein Dutzend Hersteller präsentierte entsprechende Modelle auf den Ständen, teilweise mit originellen Detaillösungen. So kehrt beispielsweise Elsa mit der **Erazor 3** zu der bereits vom Vorvorgänger bekannten, aufwendigen TV-in/out-Lösung zurück. Dazu gehört auch eine komfortable Software, mit der Video-Capturing selbst für Laien kein Problem sein soll. Ähnliches hat Asus mit seiner **AGP-V3800** vor, die in zwei Varianten, mit und ohne TV-Anschlüsse, auf den Markt kommt. Dazu will Asus ein eigenes, der 3D Revelator ähnliches 3D-Brillen-System entwickeln.

Mehr in Richtung Geschwindigkeit scheinen dagegen die Bemühungen von Hercules und Diamond zu gehen. Hier will man sich nicht mit den 150 MHz Chiptakt einer normalen Ultra-TNT zufrieden geben, sondern mindestens 175 MHz herausholen. Dazu werden aber RAM-Bausteine mit 5 oder 5.5 ns Zugriffszeit nötig, die zur Zeit sowohl noch selten als auch teuer sind.



Mit seiner AGB-V3800 will Asus in die erste Reihe der Grafikkarten-Hersteller vorstoßen.

Spielemäuse von Logitech

Logitech will mit zwei neuen Spezialnagern in den Spielemarkt vordringen. Bereits im Frühjahr soll die **Wingman Gaming Mouse** erscheinen. Wahlweise mit PS/2-Anschluß oder als USB-Version erhältlich, soll sie sich besonders durch eine hohe Respond-Rate auszeichnen. Die Maus fragt 200mal pro Sekunde ihre Position ab, was sehr exakte Bewegungen ermöglicht. In den USA soll die 3-Tasten-Maus zusammen mit dem Robo-Actionspiel **Shogo** zum Preis von 40 Dollar zu haben sein.

Rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft will Logitech die erste **Force-Feedback-Maus** auf den Markt bringen. Das bislang noch namenlose USB-Nagetier basiert auf der Feelit-Technologie von Immersion. Damit soll es möglich sein, beispielsweise in 3D-Actionspielen den Rückstoß einer Schrotflinte zu simulieren, oder rutschigen Untergrund spürbar zu machen. Auch den tristen Windows-Alltag soll die Maus aufpeppen, etwa durch einen Ruck, wenn Sie den Cursor über einen Button oder den Fensterrand schieben. Ganz billig wird der Spaß allerdings nicht: Rüttelfreudige Spieler müssen zirka 300 Mark opfern.

Info: Logitech, (089) 89 46 70

Trinkfeste Tastatur

Eines klassischen Spieler-Problems hat sich Memorex angenommen: Wem ist nicht schon mal in einer nächtlichen Daddel-Session der Wachbleib-Kaffee umgekippt, der sich dann prompt über das Keyboard ergossen hat und dem Treiben ein vorzeitiges Ende bereitete?



Die TS-1000-Tastatur von Memorex soll selbst einen Cola-Angriff unbeschadet überstehen.

Mit der **TS1000** ist man diese Sorge los, wurde Sie doch speziell im Hinblick auf Getränke-Unfälle aller Art entwickelt, die das Schreibgerät locker wegstecken soll. Ein weiteres Merkmal ist der sogenannte Turbo-Key, mit dem Sie die Reaktionszeit auf einen Tastendruck siebenstufig regeln können.

Info: Memorex, (0231) 120 70

ATI All-in-Wonder 128

Der wachsenden Fangemeinde von Videobearbeitung am PC trägt ATI mit seiner neuen **All-in-Wonder 128** Rechnung. Als 3D-Chipsatz kommt der leistungsfähige Rage 128 zum Einsatz, unterstützt von 16 oder gar 32 MByte SDRAM. Dazu gesellen sich ein TV-Tuner, Videoanschlüsse sowie ein umfangreiches Software-Paket, mit dem unter anderem Videoaufnahmen und Kompression in Echtzeit möglich werden. Erhältlich sein soll die All-in-Wonder 128 im Mai '99, zu Preisen ab knapp 500 Mark für die 16-MByte-Version. MG

Info: ATI, (089) 66 51 50

Die ATI All-in-Wonder 128 wird es als 16- und 32-MByte-Version geben.

Beben im Netz

Quake 3 Arena

Unreal kriegt Konkurrenz: Mit bombastischer Grafik, modernster Technik und ausgefallenen Levels will die Spieleschmiede id Software zeigen, wer der wahre Meister im 3D-Actiongenre ist.

Die letzten Monate waren hart. Der Spieleschmiede id Software, jahrelang federführend in Sachen 3D-Grafik, rannten die Lizenznehmer weg. Mittlerweile vergeht kaum eine Woche, in der sich nicht irgendein Hersteller für die **Unreal**-Technik des Erzrivalen Epic Games entscheidet. Doch jetzt wollen die Texaner der Konkurrenz mal wieder zeigen, wer die schöneren 3D-Welten bastelt. **Quake 3 Arena** heißt der Titel, mit dem id zurück auf den Thron der Grafikgurus will. Das Programm wird wie **Unreal Tournament** keine Handlung haben, sondern ganz auf Kämpfe im Internet getrimmt sein. Wer alleine spielen will, steigt gegen computergesteuerte Bots in den Ring. Mit **Quake 3 Arena** geht Id Software ein Risiko ein, denn die Texaner wissen selbst nicht, ob sich 3D-Actionspiele ohne echten Solomodus in großen Stückzahlen absetzen lassen. »Ob es sich für ein Actionspiel gut verkaufen wird, ist zweifelhaft«, sagt sogar der oberste id Softler, John Carmack.

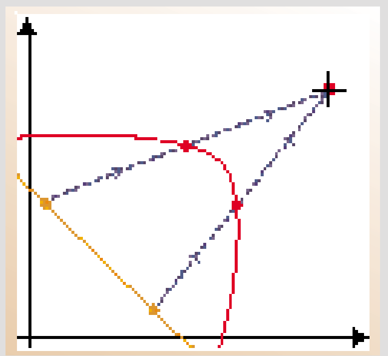
Allerdings: Selbst wenn das Spiel an der Ladenkasse floppt, muß Ferrari-Fan Carmack nicht auf Gebrauchtwagen umsteigen. Schließlich kann er mit der brandneuen Grafik-Engine wieder gegen die Technik von **Unreal** bestehen und das 3D-Gerüst für gutes Geld an andere Firmen lizenzieren. Raven hat für ein 3D-Actionspiel an Bord des Raumschiffs **Voyager** bereits zugegriffen, Valve steht Gerüchten zufolge für **Half-Life 2** in Verhandlungen.



Hier wäre bislang alles eckig gewesen: Dank der phantastisch gerundeten Geometrie wirkt der Level wie aus einer sehr fernen Dimension.

Das Geheimnis der runden Oberflächen

Ob Waffe, Wand oder Figur: Bislang wird in 3D-Spielen jedes Objekt aus dreieckigen Polygonen zusammengesetzt. Mit Quake 3 Arena will id Software das ändern. Erstmals soll ein Spiel wirklich runde Oberflächen bieten. Dazu werden die Polygone zu einem oder mehreren Fluchtpunkten (sogenannten Nodes) gezogen. Diese Punkte sieht man im Spiel nicht, aber auf die angewölbten Polygone lassen sich Texturen legen: Fertig ist beispielsweise ein natürlich gerundeter Hügel, der sich sogar manipulieren läßt. Wenn etwa eine Programmroutine die Nodes auf und ab bewegt, scheint der Hügel zu pulsieren. In der Praxis sinkt dadurch die Darstellungsgeschwindigkeit, weil zusätzlich zu den Polygonen die Fluchtpunkte berechnet werden müssen. Das ist ein Mehraufwand, der einiges an Prozessorkraft schluckt. Andererseits sind viele Objekte einfacher aufgebaut. Eine runde Säule kann (fast) am Stück berechnet werden, während sie bislang aus vielen Polygonen besteht. Die genauen Systemanforderungen von Quake 3 Arena sind noch nicht bekannt – unterhalb eines flotten Pentium-II-Systems mit 3D-Karte wird aber wenig laufen.



Ein Polygon (orange, hier zweidimensional dargestellt) wird zu einem gedachten Fluchtpunkt gezogen – eine gewölbte Oberfläche (rot) entsteht.

Ecken sind out

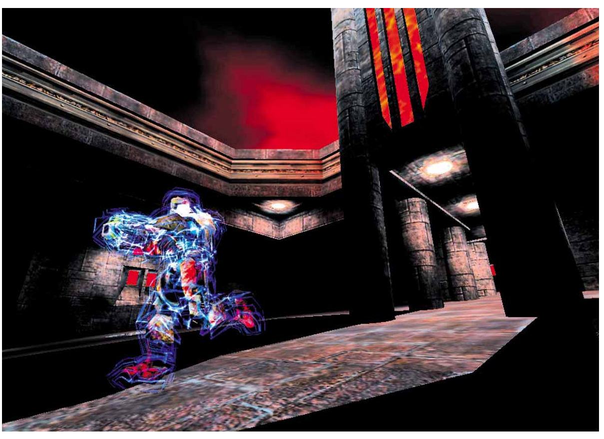
Die Welt ist rund – 3D-Spiele sind es nicht. Mit **Quake 3 Arena** soll sich das ändern. Jede andere Software stellt Rohre oder Hügel bislang durch Tricks wie angeschrägte Polygone und raffiniert texturierte Oberflächen dar. In ids kommendem Werk laufen Sie durch kreisförmige Levels und über natürliche Erhebungen. Andere Spezialeffekte wie volumetrischer Nebel, prozedurale Texturen, fortgeschrittene Lichtspiele und eine 24-Bit-Farbpalette sind bereits aus der **Unreal**-Engine bekannt. Für weitere hat id schon seit längerem das Monopol – und wird es auch mit **Quake 3** behalten. Dazu gehören vor allem Damage Skins, die direkt auf den Spielfiguren anzeigen, wie viele Treffer die Teilnehmer bereits einstecken mußten.



Waffeneffekte wie der Raketenstrahl werden kräftig aufgemöbelt.

Eisernes Kampfhuhn

Bevor Sie in Online-Welten hopsen, entscheiden Sie sich in **Quake 3** für einen von drei Figurentypen. Je nach Vorliebe spielen Sie als schneller Springinsfeld mit schwacher Panzerung, als schwerer und langsamer Haudrauf oder als Allrounder mit ausgewogenen Eigenschaften. Sie wählen zwischen einigen Dutzend humanoider Figuren, zusätzliche Hauttexturen malen Sie selbst oder saugen sie aus dem Internet. Die computergesteuerten Bots werden optisch vielfältiger, unter anderem werden Sie es mit metallischen Cyborg-Kampfhähnen und diversen Aliens zu tun bekommen. Die KI dieser Bots ist eine Herausforderung an die Programmierkünste der Texaner, die auf diesem Gebiet bislang nichts herausragendes zustande gebracht haben – auch das dümmste **Unreal**-Monster wirkt gegen die Feinde aus **Quake 2** wie ein Nobelpreisträger. Mittlerweile hat sich Carmack, sonst auf die Grafik konzentriert, in die Entwicklung fortschrittlicher KI-Routinen eingeschaltet. Sein Team verspricht, daß die Gegner nicht nur im Deathmatch klug handeln, sondern auch komplexere Spielarten wie Capture-the-Flag beherrschen werden.



Entgegen dem Namen sorgt Quad-Damage nur noch für dreifachen Schaden.

Solide Arenen

Die Levels folgen keinem durchgängigen Thema. Sie dürfen sich in Burgen,



Die Schrotflinte des bizarren Aliens bekommt eine lasergestützte Zielvorrichtung spendiert.

Raumschiffen und auf fremden Planeten austoben. Was bislang zu sehen ist, steht stilistisch in alter id-Tradition: Düstere Farben statt bunter Lichteffekte und



Angriff der Cyborg-Henne: Viele der computergesteuerten Opponenten sehen sehr ungewöhnlich aus.

Texturen, die an solide Materialien wie Stein oder Metall erinnern. Geplant sind sowohl kleine Arenen für zwei Kontrahenten als auch riesige Schlachtfelder, in die locker mehrere Dutzend Teilnehmer passen. Beim Leveldesign behält id die Einsteiger im Visier. Es soll viele einfach gehaltene Karten geben, die auf nur einer Ebene spielen. Auf die herkömmlichen Leitern will man sogar ganz verzichten – die seien unnötig kompliziert und nähmen Tempo aus dem Spiel. Auf höhere Etagen lassen Sie sich nun kurzerhand von Trampolinen schleudern.

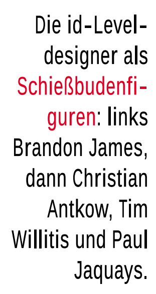
Die Möglichkeiten der Grafikengine wollen die Designer nicht nur für schicke Spezialeffekte und optischen Schnickschnack nutzen, sondern in neue Spielideen umsetzen. So wird beispielsweise an einem komplex angelegten Labyrinth-Level gebastelt, in dem Sie die Manöver Ihrer Mitstreiter ständig in einem riesigen Deckenspiegel verfolgen können. Eine andere Karte ist hüfthoch mit Nebel bedeckt. Wer in die Hocke geht, ist ab einer Entfernung von drei Echtwelt-Metern nicht zu sehen. Um Gegner zu finden, müssen Sie vor allem auf verräterische Schritte und Waffengeräusche achten.

Kreisch, die Säge

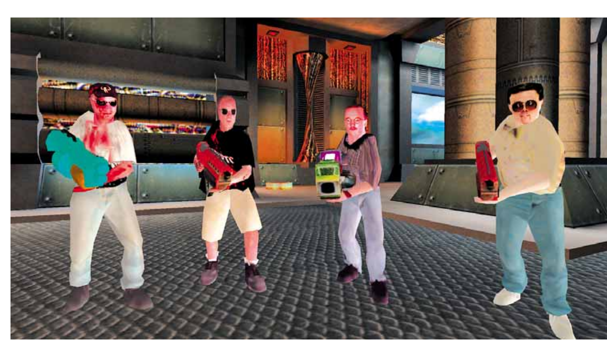
Das Waffenarsenal wird größtenteils aus älteren id-Spielen übernommen. Ob Raketenwerfer oder Schrotflinte, Railgun oder BFG: Die Fans sollen sich heimisch fühlen. Allerdings werden die Schießprügel in der Wirkung leicht verändert und bekommen aufwendigere Grafikeffekte verpaßt. Das Plasmagewehr beispielsweise strahlt bei jedem Schuß eine lila Korona aus, Raketen fliegen mit einem grelleren Blitz durch die Levels. Bei den Waffen tun die Entwickler viel, um das Spieltempo hoch zu halten. Der Wechsel zwischen Kampfgeräten soll in **Quake 3** nur Sekundenbruchteile dauern.

Ein klares Konzept verfolgen die Designer beim Ausbalancieren des Waffenarsenals. Oberster Grundsatz: Auch Einsteiger in die Online-3D-Actionwelt müssen jederzeit eine faire Chance gegen Profis haben. Bestes Beispiel dafür ist die Standardwaffe. Wenn Sie ins Gras beißen, erwachen Sie mit einem Maschinengewehr in der Heldenfaust zu neuem Leben. Dieses Kampfgerät wird viel effektiver arbeiten als die Grundbewaffnung anderer Ego-Shooter, mit der sich meist nicht viel ausrichten läßt. Selbst wer nur wenig Spielpraxis hat oder den Level nicht kennt, kann also hochgerüsteten Experten Kontra geben. Nur eine Waffe kommt ohne Munition aus: die Kettensäge. Allerdings können Sie mit dem laut kreischenden Gerät nur Feinde in der unmittelbaren Nähe bedrohen. PS

Ein alter Bekannter aus vergangenen id-Zeiten.



Die id-Leveldesigner als Schießbudenfiguren: links Brandon James, dann Christian Antkow, Tim Willitis und Paul Jaquays.



Quake 3 Arena

Genre: 3D-Action Termin: 3.Quartal'99 Hersteller: id

Peter Steinlechner: »Wow – was für Grafiken. In diversen Punkten übertrumpft Quake 3 Arena sogar Unreal. Und falls id eine ordentliche Bot-KI hinkriegt, freue ich mich auch als unverkabelter Solist auf dieses Spiel.«

Neubauten in der Neutralen Zone

Star Trek: New

Von den unendlichen Weiten auf den Boden der Tatsachen: Das erste Star-Trek-Spiel ohne Weltraum-Schauplatz reichert seine Planeteneroberung mit 3D-Budenzauber und sorgfältigem Basis-Management an.

Mitten in der Neutralen Zone sollte man weder parken, rauchen, noch geheime Waffen testen. Letzteres konnten sich die Romulaner allerdings nicht verkneifen. Das Projekt »Shiva« der Cloaking-Schlawiner verursacht im Jahre 2263 einen lästigen Raum-Zeit-Kollaps, der eine Schar rohstoffreicher Planeten in den Alpha-Quadranten kegelt. Sofort geht die Balgerei um die Sternenschätzchen los. Die Romulaner waren schließlich zuerst da, die Föderation will verängstigte Ureinwohner beschützen, und die Klingonenkrieger sind generell mit von der Partie, wenn es irgendwo etwas zu plündern gibt.



Die Passage über diese Schlucht ist bewacht, aber unsere klingonische Übermacht wird siegen.

Treffen der Fraktionen

Drei Völker, viele Planeten, territoriale Streitiggkeiten: New Worlds ist das erste Star Trek-Spiel, bei dem handfeste Planeteneroberung im Stil eines Echtzeit-Strategiespiels serviert wird. Bei einer Präsentation in den Paramount-Studios in Hollywood konnten wir eine taufrische Alpha-Version anspielen.



Dank 3D-Kartenunterstützung wird jede Einheitenvernichtung zur Spezialeffekte-Fiesta.

Als Stützpunkt-Obermacker befehligen Sie einen Stab von Offizieren, die im Laufe der Missionen Erfahrung gewinnen. Kommt Ihr erfahrener Ingenieur bei einem Gefecht ums Leben, erhalten Sie zwar Ersatz. Doch der neue Offizier stammt frisch von der Akademie; Ihre Produktion verliert den Effizienzbonus, für den der just verschiedene Veteran gesorgt hatte.

3D-Eroberung

Wow-Faktor 10 erreicht auf alle Fälle die 3D-Engine, die erheblich rassiger wirkt als die genreüblichen starren Iso-Landkarten. Sie können stufenlos ins Geschehen rein- und rauszoomen. Eine Übersicht, die links unten eingeblendet wird, läßt sich auch auf Bildschirmgröße aufblasen; im Gegenzug wandert dann die 3D-Ansicht brav ins Fensterchen.

Lasergefechte und Explosionen werden dank 3D-Kartenunterstützung mit feinen Lichteffekten veredelt. Das dreidimensionale Planeten-



Andere Planeten, anderes Klima: Am Horizont dieser Welt zucken dramatische Blitze.

Worlds



Die Menüs am unteren Bildrand können Sie ein- und ausklappen. Die Tricorder-Karte läßt sich auch bildschirmfüllend aufblasen.



Diese Romulaner pirschen sich (noch ungetarnt) an eine Basis heran.

terrain können Sie auch zur Tarnung nutzen: Anmutig wuseln Ihre Gleiter um Bäume herum oder lauern in einer Talsohle, um den Feind zu überraschen. Doch schon die nächste Mission kann auf einer ebenso flachen wie vegetationsarmen Eiswelt spielen, wo in Sachen Deckung nicht viel zu holen ist.

Erz auf Reisen

Bei all dem hübschen 3D-Glitzer dürfen die spielerischen Butter-und-Brot-Tugenden jedes wackeren Echtzeit-Schinkens nicht fehlen. Sie bauen Ihren Stützpunkt aus, errichten Fabriken sowie Verteidigungsanlagen und produzieren unterschiedliche Einheiten. Für all die schönen Schwebepanzer und Truppentransporter brauchen Sie Rohstoffe. Zwar können Sie aus dem Boden gut sichtbare Erzvorkommen plündern, aber zur Errichtung komplexerer Vehikel sind edlere Metalle nötig, die erst einmal erzeugt werden müssen. Das daraus resultierende Ressourcen-Rumgekarre wird minutiös simuliert: Kleine Karawanen pendeln putzig zwischen Minen, Fabriken und Produktionsstätten.

Liebe zum Detail ist auch bei Konstruktionen und Kämpfen erkennbar. Sobald ein Bauauftrag gegeben wurde, huschen bemannte Roboterkapseln zu den Raffinerien, holen sich dort die benötigten Baumaterialien ab und setzen sie Stück für Stück zusammen. Wenn Sie einen Trupp gepanzerter Gleiter mit Photonen-Bewaffnung auf den Feind hetzen, können Sie im »Playbook« die gewünschte Taktik, etwa »Flankenangriff«, wählen.

Geistertruppen

Romulanische Wertarbeit beschert uns Cloak-Technologie, die vor feindlicher Entdeckung schützt. Damit man als Spieler nicht seine Einheiten verlegt (»Wo waren gleich wieder meine unsichtbaren Panzer...?«), sind die eigenen Cloak-Units als transparente Geistervehikel sichtbar. Zur typischen **Star Trek**-Technologie gehören auch Schilde; Sie können Ihren gesamten Stützpunkt mit einer Energie-Käseglocke schützen.

Drei Kampagnen mit insgesamt 40 Missionen erzählen die Story jeweils aus der Sicht der drei Fraktionen. Gegen Ende haben sich alle relativ lieb: Föderation, Klingonen und Romulaner entdecken einen mächtigen neuen Feind, was eine Zwangsallianz nahelegt. HL

Die drei Fraktionen

Föderation

Die föderierte Menschheit ist wohlerzogen, handelt politisch korrekt und vergißt nie den Muttertag. Auf dem militärischen Sektor mag die Föderation etwas zurückhaltend sein, aber bei wissenschaftlichen Forschungen ist sie gegenüber ihren Rivalen im Vorteil.



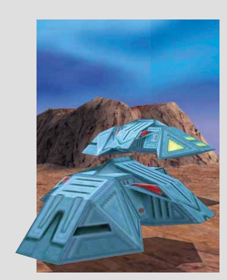
Klingonen

Die Kämpfer halten sich nicht mit pazifistischem Getrödel auf – wer zuerst schießt, lacht am besten. Die rauhen Krieger kommandieren brachiale Kampfverbände mit Disruptor-Waffen. Klingonen legen Wert auf Ehre, Abschüsse unbewaffneter Zivilisten sind verpönt.



Romulaner

Das Motto dieser Pragmatiker: Hauptsache gewonnen – nach dem »wie« fragt morgen kein Romulaner mehr (Ähnlichkeiten mit der Fußball-Nationalmannschaft sind rein zufällig). Dank Cloak-Technologie werden Einheiten getarnt. Im Gegenzug ist die Produktion etwas lahm.



Star Trek: New Worlds

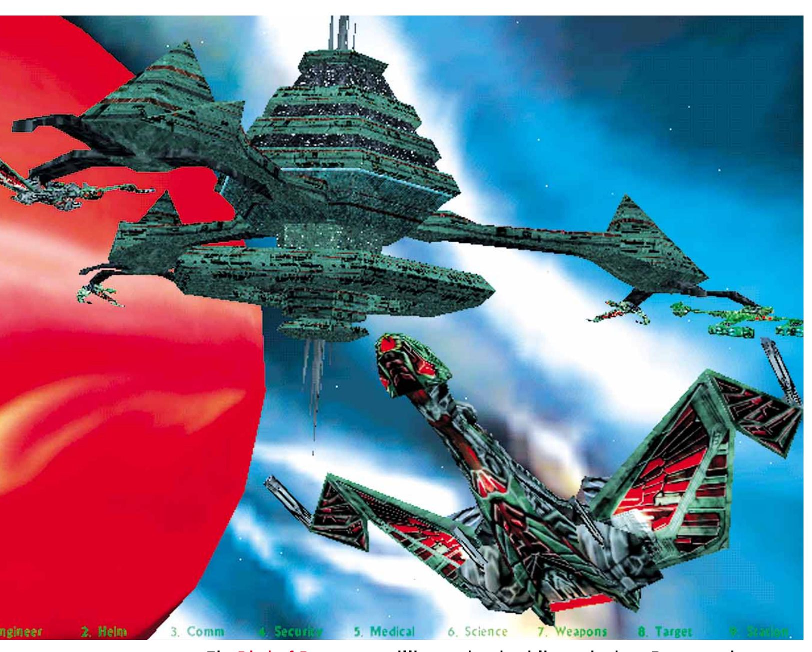
Genre:	Echtzeit-Strategiespiel	Hersteller:	Interplay
Termin:	3. Quartal '99	Ersteindruck:	Sehr gut

Heinrich Lenhardt: »Beeindruckende 3D-Engine, vernünftige spielerische Ansätze – und die Star-Trek-Lizenz schadet sicher nicht. Diese pompöse Planetenbesetzung könnte selbst getreuen Tiberian-Sun-Erwartern mehr als einen neugierigen Seitenblick entlocken.«

Höhenflug der Zottel-Bösewichte

Klingon Academy

Raumschiff Enterprise ist zum Abschuß freigegeben: In der neuen Star-Trek-Simulation haben Sie das Kommando über klingonische Kriegsschiffe.



Ein Bird of Prey patrouilliert nahe der klingonischen Raumstation.

Kleine Klingonen bekommen statt einer Rassel ein Schnetzelmesserchen ins Patschehändchen gedrückt. Wenn sie einmal groß sind, möchten sie nicht Lokomotivführer werden, sondern Kriegsschiffe steuern: Damit kann man den verhaßten Weicheiern von der Föderation ein paar Lasersalven auf den Scheitel brennen!

Nachdem Interplay uns in **Starfleet Academy** die Schiffe der Föderation steuern ließ, werden in Kürze Freunde klingonischen Kulturguts bedient. Bei **Klingon Academy** machen Sie in der Rolle des jungen Kriegers Torlek Ihren Pilotenschein bei General Chang. Christopher Plummer spielt den markigen Kriegsherrn, der vor jeder Mission stramme Sprüche per digitalisiertem Video zum besten gibt. Diese Rolle übernahm Plummer schon in **Star Trek 6: Das unentdeckte Land**.

Klingon Academy spielt vor den Ereignissen dieses Films. An der Akademie bestehen Sie elf komplexe Prüfungen, die meistens Einsätze gegen Föderationsschiffe simulieren. Dann folgt der Ernst des Lebens: Sie geraten in den klingonischen Bürgerkrieg, der 14 weitere Missionen enthält. Hier bekämpfen Sie neben verfeindeten Klingonen und Romulanern die brandneuen Sha Kurians, die speziell (und offiziell) für **Klingon Academy** erfunden wurden.

In Asteroidenfeldern können Sie sich verstecken.

Wenn Sie neben den Hauptzielen optionale Nebenaufgaben lösen, gewinnt Ihre Kommandeurs-Spielfigur an Ehre. Damit lockt sie wiederum besonders qualifizierte Crewmitglieder an, was die Leistungsfähigkeit ihres Schiffs verbessert.

Schiffe schrottreif schießen

Die 3D-Engine wurde nahezu komplett neu geschrieben und benötigt eine Beschleunigerkarte. Einschläge an Raumschiffen werden genauer berechnet und spektakulärer dargestellt als im Vorgänger. So können Sie den Gegnern gezielt einzelne Triebwerke wegschießen oder Löcher in bestimmte Schiffsbauchbereiche brennen.

Gegenüber **Starfleet Academy** ist die Bedienung entschärft: Sie springen über den numerischen Ziffernblock direkt in jede der neun Stationen an Bord, ohne sich durch Menü-Umwege zu klicken. Während Sie sämtliche Bordgeschütze selbst betätigen, fliegt der Computer Ihr Schiff durch den deutlich belebteren Weltraum. Wrackteile können Sie per Traktorstrahl mitschleppen und als Rammböcke einsetzen. Und Romulaner werden zu ihrer großen Begeisterung feststellen, daß in der Nähe von Nebulas ihre Tarnvorrichtung nicht funktioniert. HL


Gut fürs Prestige ist es, Besiegte Gegner per Traktorstrahl nach Hause zu schleppen.

Klingon Academy

Genre: Weltraumspiel | Hersteller: Interplay
Termin: 2. Quartal '99 | Ersteindruck: Sehr gut

Heinrich Lenhardt: »Genießen Sie die Vorzüge einer klingonischen Schulausbildung. Der neue Star-Trek-Flugsimulator wirkt zugänglicher als Starfleet Academy, ohne in dröge Action-Niederungen abzugleiten.«



Für die Zwischensequenzen mußte Mel Gibsons Gesicht aufwendig im PC nachgebaut werden.

Freiheit für Schottland

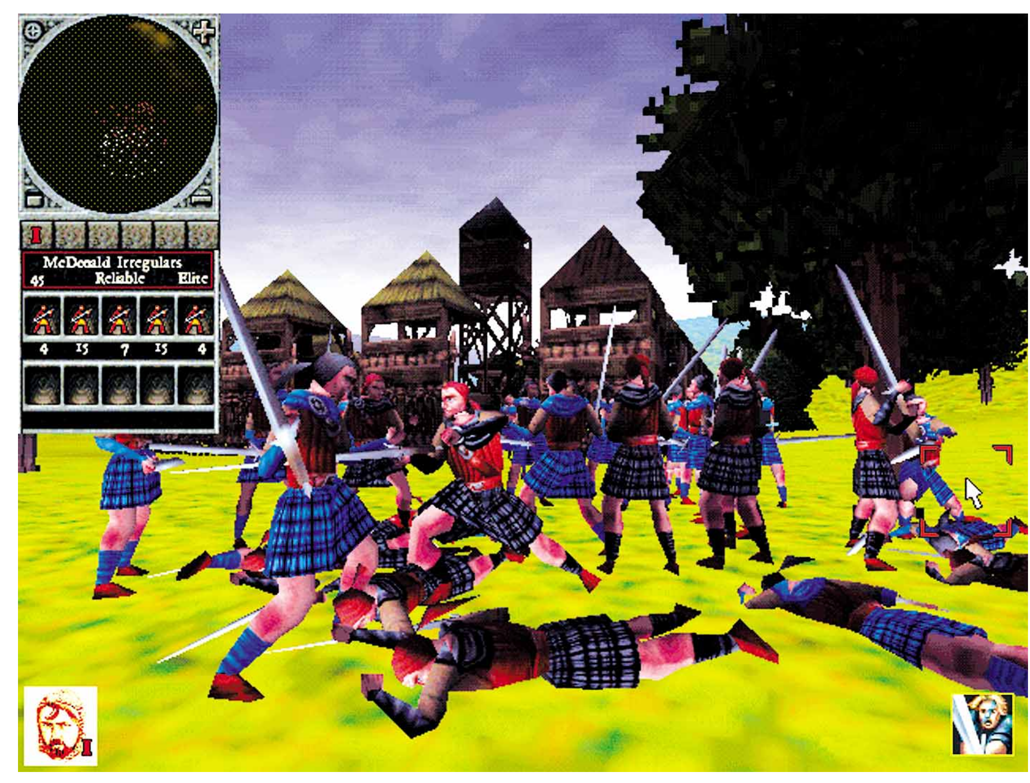
Braveheart

GameStar-Reporter scheuen weder Nebel noch britische Kochkunst: In Glasgow überzeugten wir uns vom Potential des Spiels zum Braveheart-Film.

Manchmal werden Träume wahr: Da bastelt Ende 1996 in Glasgow eine Handvoll aufrechter Schotten an Tartan Army, einem Strategiespiel über die Kriege zwischen den schottischen Clans. Publisher Eidos wird aufmerksam, kauft sich ein und verschafft dem Titel eine aufregende Lizenz. Nun ist das Kiltträger-Epos das offizielle Spiel zum Filmhit Braveheart. Aber kann das Programm die Stimmung des oscarprämierten Mel-Gibson-Streifens einfangen?

Einmal ein Volksheld sein

Das Strategiespiel Braveheart versetzt Sie ins ausgehende 13. Jahrhundert. Die schottischen Clans sind über die Königsnachfolge zerstritten, und die Engländer üben die Macht im Land aus. Sie übernehmen einen von 32 historischen Charakteren (darunter natürlich Volksheld William Wallace, den im Film Mel Gibson verkörperte) und versuchen mit Schwert und Diplomatie die verfehdeten Familien zu vereinen. Dazu müssen Sie im komplexen Wirtschaftssimulationspart Ihren Clan verwalten und in 3D Echtzeitkämpfe bestehen. Im Managementteil bauen Sie Ihre Macht aus, indem Sie Handelswege erschließen, Ihre anfangs kleine Bevölkerung ernähren, Handwerker ausbilden und Güter erzeugen. Auf einer einfach gestalteten Karte überwachen Sie Ihr Herrschaftsgebiet und verfolgen die Bewegung Ihrer Handelskarawanen. Zahlreiche Menüs sollen Feintuning bis ins Detail erlauben; weniger perfektionistisch veranlagte Strategen dürfen aber auch den Computer als Verwalter einspannen. Das geschieht über ein raffiniertes System: Auf einer Dreiecksfläche stellen Sie zwi-



Vor einem halbfertigen Fort prügeln sich die Kämpfer der Highlander-Clans Bruce und McDonald.



Auf der scrollbaren Schottlandkarte können Sie wichtige Informationen ein- und ausblenden.



Der Horizont ist nicht nur scheinbar unendlich – Sie können ganz Schottland in 3D durchqueren.

schen den Eckpunkten Militär, Menschen und Handel stufenlos ein, welche Prioritäten die KI setzen soll. »Wir wollen niemanden mit dem Mikromanagement überfordern«, sagt Programmierer Nigel Kennigton.

Krieg der Clans

Selbstverständlich geht nicht alles friedlich ab. Oft genug werden Sie den anderen Clanoberhäuptern mit dem blanken Schwert beweisen müssen, wer in den Highlands das Sagen hat. Dazu heben Sie Armeen aus, bewaffnen sie und schicken sie auf der 2D-Karte gegen Ihre Feinde. Sobald Ihre Truppe auf den Gegner trifft, wechselt das Programm in einen spektakulären 3D-Modus. Anders als bei Genre-Kollegen wie Myth 2 bestehen die Kämpfer bei Braveheart aus Polygonen. Eine frei drehbare Kamera erlaubt verschiedenste Blickwinkel, sogar eine Ich-Ansicht aus den Augen jedes beliebigen Soldaten wird möglich sein.


Bei Regen treffen die Bogenschützen schlechter, dann ist Nahkampf mit Streitkolben und Äxten angesagt.

Ganz Schottland im Rechner

Die Kämpfe spielen sich auf echtem 3D-Terrain ab, das ganz Schottland nachbildet. Theoretisch können Sie im 3D-Modus die ganze Halbinsel durchqueren, es gibt keine Einzelkarten à la Myth 2: Aufhalten kann Sie nur ein breiter Fluß oder das Meer. Während der Scharmützel sollen sich Tageszeit und Wetter ändern. Letzteres spielt eine wichtige Rolle: Regen oder Schnee behindern Reiterei und Bogenschützen, Nebel verringert Schuß- sowie Sichtweite, und nur im seltenen Sonnenschein haben alle Truppentypen die gleichen Chancen.

Nächtliche Raubzüge

Neben klassischen Schlachten zweier Clans auf einer Hochebene soll es noch eine Vielzahl weiterer Kampfszenarios geben. Beispielsweise werden Sie Karawanen überfallen, Ortschaften brandschatzen oder Burgen mit Belagerungstürmen und Katapulten schleifen. Wenn Ihnen ein Gegner zu stark ist, können Sie auch einfach mitten in der Nacht eine kleine Gruppe in seine Stadt schicken, die das Lager ausraubt. Am besten funktionieren solche Missionen, wenn Sie vorher mit einem Spion den Ort auskundschaften.

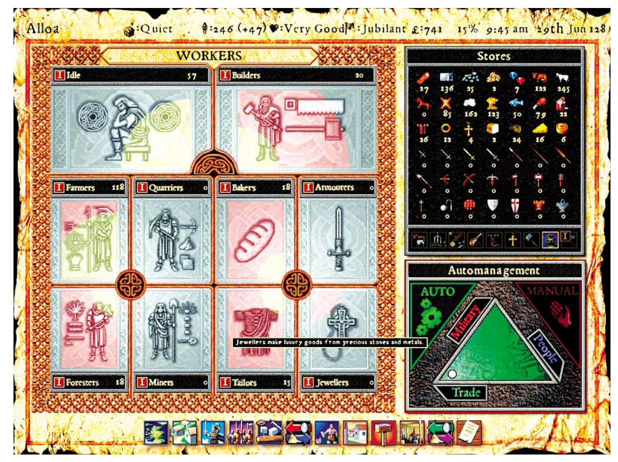

Ihrem großen Kontrahenten König Edward begegnen Sie erst spät.


Bis heute halten viele Schotten das Andenken von Sir William Wallace in Ehren. Hier spielt das amtierende Oberhaupt des Wallace-Clans über dem Tal, in dem Urahn William einst die Engländer schlug.

Andernfalls könnte es sein, daß Sie im schwachen Licht Ihrer Fackeln das Warenlager gar nicht erst finden.

Schere, Stein, Speer

In den Gefechten wendet Braveheart das beliebte Schere-Stein-Papier-Prinzip an. Schwerer Kavallerie werden Sie nur mit langen Speeren beikommen, und Feinde in Doppelreihe zersprengen Sie mit einem Sturmangriff in Keilformation. Ungefähr 15 Waffentypen, vom simplen Holzknüppel bis zum Claymore-Schwert, sollen vorkommen, die allerdings in der Wirkung ihren historischen Vorbildern nicht unbedingt entsprechen werden. Kenningtons Kommentar: »Es ist uns wichtiger, eine Balance zu erreichen, als die exakte Waffenphysik wiederzugeben. Die Hauptsache ist, daß das Spiel gut funktioniert.« GUN



Der Arbeiter-Bildschirm ist das Herz Ihrer Verwaltung. Hier teilen Sie Ihren Leuten Aufgaben zu.

Braveheart

Genre:	Strategiespiel	Hersteller:	Eidos
Termin:	Juni '99	Ersteindruck:	Sehr gut

Gunnar Lott: »Toll, erstmals kann ich im Kilt durch die Highlands toben und schurkische Engländer vertreiben. Eidos' Braveheart sieht nicht nur fabelhaft aus, sondern steckt auch noch voller Details und guter Ideen.«

Zurück in die Zukunft

MechWarrior 3

Mit schnittig animierten Kampfrobotern und sogar Hubschraubern will MechWarrior 3 das Genre kräftig aufmöbeln.





Auf Demo-CD: Demo & Intro

Achtung: Zum Spielen Datum ändern, *siehe S. 169*

Mit Riesenschritten nähert MechWarrior 3 sich der Fertigstellung. Im Microprose-Hauptquartier in Alamedo/San Franzisko bekommt das Mechspiel gerade den letzten Schliff verpaßt – wir konnten dem Entwicklerteam an Ort und Stelle über die Schulter schauen.

Allein im Feindesland

An der Hintergrundstory hat sich einiges verändert: Zwar kämpfen Sie nach wie vor im Cockpit eines Battlemechs der Inneren Sphäre gegen die technisch überlegenen Maschinen des Smoke Jaguar Clans. Doch plötzlich wird eine Standardmission zum Desaster, als Ihr Transportschiff ausgerechnet tief im Feindesland notlanden muß. Wo sich Ihre Teamkollegen befinden, wissen Sie noch nicht, als Sie sich schwer beschädigt zum vereinbarten Treffpunkt aufmachen. Die ersten beiden Einsätze müssen Sie allein bestreiten, bevor Sie den ersten Überlebenden des Absturzes treffen. Nach und nach finden Sie auch die beiden anderen Versprengten und erbeuten bis zu 18 verschiedene Kampfroboter, unter denen Sie vor jedem neuen Einsatz wählen dürfen.

Effektvolle Grafik

Selbst jetzt, gut vier Wochen vor dem Master-Termin, wird noch an der Grafik-Engine gebastelt. So hinterlassen jetzt fehlgeleitete Schüsse imposante Krater in der Landschaft. Neuerdings steigen auch Wasserdampfwolken auf, wenn ein überhitzter Mech in Flüsse oder Seen stapft. Begleitet wird dieser Effekt von einem satten Zischlaut. Wenn Sie mit Energiewaffen wie dem Gaussgewehr schießen, springen kurz vor dem Feuern blitzende Funken laut knisternd über. Am meisten gewandelt hat sich seit unserer Preview in Ausgabe 4/99 die Steuerung. So hat das Team um Chefentwickler Mike Mancuso als Zugeständnis an die riesige Fanschar von 3D-Shootern auch ein Maus-Interface eingebaut. Vorteil hierbei: Zielen mit Hilfe der Zoomfunktion geht erheblich präziser von der Hand. Außerdem dreht sich der Mech nicht gleich bei jeder Bewegung des Fadenkreuzes. Erst wenn der Cursor den Bildschirmrand erreicht, rotiert auch der Torso.



Gegen manche Riesenbauten wirkt selbst der größte Mech eher klein.

Mobile Werkstatt

Gerade noch rechtzeitig während der Entwicklungsphase hat Battletech-Lizenzhalter FASA die Clan-Helikopter erfunden, die auch in Mech-


Rumms! Ein Schuß mit dem Kombilaser und auch der hartnäckigste Gegner vergeht in einer spektakulären Explosion.

Warrior 3 auftauchen werden. Selber fliegen dürfen Sie die rasend schnellen Hubschrauber aber nicht. Dafür dürfen Sie im Mehrspieler-


Dieser Gegner ist wahrlich am Boden zerstört.

modus die Clan-Elementals (fünf Jet-Infanteristen) steuern. Wichtiges Element in den vier Solokampagnen sind die mobilen Feldbasen. Mittels dieser computergesteuerten Unterstützungsvehikel können Sie unterwegs verlorene Panzerung austauschen und aufmunitionieren. Defekte Teile ersetzt die rollende Reparaturstation allerdings nicht. Während sich die bisherigen Mechspiele von Activision vornehmlich an Simulationsfans richteten, soll MechWarrior 3 auch Actionfreunde zufriedenstellen. Leichte Zugänglichkeit hat das Designteam ganz oben auf die Prioritätenliste gesetzt, vor allem die Tastaturbelegung soll schnell erlernbar sein und ohne umständliche Kombinationen auskommen.

Buntes Briefing

Das Missionsdrumherum war bislang in MechWarrior-Spielen eher karg. Damit ist jetzt Schluß, die schmucklosen Textbriefings gehören der Vergangenheit an. Jeder Einsatz bekommt ein eigenes Videobriefing, in dem wichtige Ereignisse samt Primär- und Sekundärzielen erläutert werden. Wenn alles nach Plan läuft, wird MechWarrior 3 bereits im Mai in den Händlerregalen stehen. Zu etwa der gleichen Zeit soll Heavy Gear 2 erscheinen. Ein spannender


Gedrungen, aber gut gepanzert stellt der Puma selbst für größere Mechs eine echte Gefahr dar.

Zweikampf im Frühsommer steht an, über dessen Ausgang wir Sie vermutlich im nächsten GameStar informieren können. MIC

MechWarrior 3

Genre:	Mechspiel	Hersteller:	Microprose
Termin:	Mai ’99	Ersteindruck:	Sehr gut

Mick Schnelle: »Einfach klasse, was die Entwickler seit der letzten Preview-Version noch alles eingebaut haben. Dampfeffekte, mobile Nachrüstlager und sogar Clan-Helikopter sehen gut aus und steigern den Spielspaß. Mich hat das Mech-Fieber jetzt schon gepackt.«

Interview mit Mike Mancuso

Mike Mancuso ist Senior Producer bei Microprose. Davor war er bei SSI für AD&D verantwortlich.

GameStar Inwieweit unterscheidet sich euer MechWarrior 3 von seinen berühmten Activision-Vorgängern?

Mike Mancuso: Unser Physikmodell ist viel näher an »echten« Mechs. Beschleunigung und Massenträgheit sind bei uns sehr wichtig. Außerdem spielt bei uns das Terrain eine viel größere Rolle. Besonders stolz sind wir darauf, daß man auch seitlich feuern kann.

GameStar Wie war die Zusammenarbeit mit FASA – gab es irgendwelche Dinge, die ihr nicht machen durftet?

MM: Mit den FASA-Jungs sind wir prima klargekommen. Die haben die Devise: Alles ist erlaubt, solange es dem Spielspaß dient und ins Szenario paßt. Nur als wir den Mechs Energieschilde spendieren wollten, haben sie nein gesagt.

GameStar Wie habt ihr das Spieluniversum recherchiert?

MM: Ich habe fast zwei Drittel aller Romane gelesen. Außerdem noch so ziemlich jedes technische Handbuch. Sehr hilfreich bei der Recherche war Loran Coleman, der einige der Original-Battletech-Romane verfaßt hat. Ohne ihn wäre die Story in unserem Spiel nie so toll geworden.

»Alles ist erlaubt, solange es dem Spielspaß dient.«

GameStar Ihr hattet MechWarrior 3 ursprünglich mit einer dynamischen Kampagne geplant. Was ist daraus geworden?

MM: Die dynamische Kampagne mußten wir aus Zeitgründen wieder verwerfen. Dafür haben wir sehr viel Zeit in die Skripts zu den Missionen gesteckt. Aber wer weiß, vielleicht kommt sie noch auf einer der geplanten Missions-CDs.

GameStar Heavy Gear 2 und Starsiege kommen fast parallel mit MechWarrior 3 heraus. Fürchtet ihr die Konkurrenz?

MM: Um ehrlich zu sein: ja. Beide Spiele machen einen sehr guten Eindruck, und wir nehmen auch beide ernst. Aber MechWarrior 3 hat einige Features, die die beiden nicht bieten können: Unsere ausgefeilten Waffensysteme und die Leichtigkeit, mit der auch Einsteiger damit klarkommen zeichnen uns vor der Konkurrenz aus. MIC

Spiel des Lebens

The Sims

Sim-City-Schöpfer Will Wright sitzt an einem der originellsten Konzepte des Jahres – die Verquickung von taktischen Entscheidungen im Alltagsleben mit augenzwinkerndem Fernsehserien-Charme.

Guten Abend und herzlich willkommen zu einer neuen Folge von **The Sims**! Wir erinnern uns: Beim letzten Mal kam die außereheliche Affäre von Helga Beimer ans Tageslicht – wird Erich ihr jemals verzeihen können? Nebenan brannte bei Familie Dressler beinahe die Hütte ab, nachdem der notorisch ungeschickte Sohn einen Kochversuch mit Schmorbraten startete. Die zwischennachbarliche Prügelei, die bei der letzten Party ausbrach, war ein Klacks dagegen.

Diese Auflistung zwischenmenschlicher Dramen klingt verdächtig nach einer Portion Daily Soap im TV-Sender Ihres Vertrauens. Doch die Taten und Mißgeschicke der Sims laufen auf Ihrem PC ab – und Sie haben es in der Hand, wie sich das Leben der simulierten Sippen entwickelt. Will Wright, der 39jährige Mitbegründer von Maxis, erfand die legendäre **Sim City**-Reihe, deren jüngste Ausgabe **Sim City 3000** ganz vorne in den Verkaufscharts parkt. Wills Designphilosophie ist simpel, aber durchaus einleuchtend: »Die meisten Computerspiele sind wie Filme mit bestimmten Aufgaben, die zu einem Happy-End führen. Meine Spiele sind eher wie eine Modelleisenbahn, mit der man immer wieder mit Begeisterung herumexperimentiert.«



Sobald wir uns Plattenspieler und Billardtisch leisten können, kommen die Nachbarn um so lieber zu einer Fete rüber. Soziale Erfolgserlebnisse sind wichtig für die Gemütswerte Ihrer Sim-Schützlinge.



Sim-City-Vater Will Wright brütete schon 1992 an einem Haushalts-simulator mit dem Arbeitstitel Dollhouse.

Familienplanung

In einer Welt voller Sequels und Sicherheitsspiele ist das **Sims**-Konzept die reinste Originalitäts-Sturmböe. Sie gebieten als guter Geist über eine maximal achtköpfige Familie. Deren Mitglieder werden zu Beginn in Rollenspiel-Manier generiert und mit unterschiedlichen Charaktereigenschaften, Talenten und Schwächen versehen. Dann bauen Sie im Rahmen Ihres Budgets eine Behausung und statten diese liebevoll aus. Auswahl und Plazierung aller gekauften Objekte beeinflussen Alltagsleben und soziale Entwicklung der Sims nachhaltig.

Jetzt können Sie sich gemütlich zurücklehnen und die frisch eingezogene Familie bei ihrem Treiben beobachten, das anhand der Charaktereigenschaften und vorhandenen Einrichtungsobjekte berechnet wird. Wer seine Sims liebt und beim sozialen Leiterkraxeln voranbringen will, greift hier und da aktiv ins Geschehen ein.

Sneak Preview: Sim Mars

»Der Mars ist heiß« erklärt Maxis-Entwicklungsleiter Rob Martyn die Idee zum nächsten Sim-Aufbauspiel. Die Begeisterung über die Bilder der Pathfinder-Sonde ist noch in frischer Erinnerung; Ende 1999 landet ein weiterer Kameraroboter im marsianischen Polarbereich. Maxis plant in enger Zusammenarbeit mit der NASA für das erste Quartal 2000 seine ganz persönliche Mars-Eroberung: das Echtzeit-Strategiespiel Sim Mars.Friedliche Kolonisierung ist angesagt, »mit mehr Science als Fiction«, wie uns Produzent Matthew Thornton erläutert. Im Spielverlauf landen Menschen auf dem Mars, bauen mehrere Stationen, baggern Rohstoffe und forschen nach neuen Technologien. Die Grafikengine ist in einem frühen Stadium, deshalb sind noch keine Screenshots für die Öffentlichkeit freigegeben. Eine erste Privatvorführung im Maxis-Hauptquartier in Walnut Creek ließ staunen: Sim Mars verabschiedet sich vom 2D-Isometrielook. Die neue 3D-Engine verlangt zwingend nach einer Beschleunigerkarte, um stufenloses Drehen und Zoomen zu realisieren.

Produzent Matthew Thornton (mit Ordner) und Designer Kevin Hogan (mit Bart) posieren vor Sim-Mars-Grafikentwürfen.

Ein Klick auf Gegenstände oder andere Familienmitglieder läßt spezifische Aktionsmenüs aufblitzen. Der Gattin einen Witz erzählen, eine Dusche nehmen, die Goldfische füttern, zeitig ins



Auch Feinheiten wie die Grünzeug-Arrangements im Garten wirken sich auf das Wohlbefinden Ihrer Häuslebewohner aus.

Bett gehen – jedes noch so trivial anmutende Kommando wirkt sich auf Wohlbefinden und Gemütswerte Ihrer kleinen Digi-Familie aus.

Bitte verkuppeln

Richtig in Fahrt kommt Will Wrights Sozialsimulation durch die Interaktion mit anderen Sim-Sippen in der Nachbarschaft. Sie können bis zu zehn Spielstände mit verschiedenen Familien anlegen, die quasi in einer Straße wohnen. Alle Mitglieder der benachbarten Haushalte lassen sich gegenseitig in den Tagesablauf einbeziehen. Sims können miteinander telefonieren, flirten, Partys feiern und allen möglichen anderen Unfug treiben. Auf diese Art und Weise können auch Single-Haushalte zusammengelegt werden: Leisten Sie beispielsweise einem schwer vermittelbaren Junggesellen mit miesem Hygienewert Balz-Beistand, damit er sich Frau und Kindersegen erschleicht.

Wohlstand oder Anarchie

All die schönen Hauserweiterungen und Einrichtungsgegenstände kosten Spielgeld; stets haben Sie den Stand der Haushaltskasse vor Augen. Rund 150 Objekte sollen im fertigen Programm auftauchen. Um Geld zu verdienen und sich immer mehr leisten zu können, müssen die Sims Arbeit finden und Gehaltserhöhungen ergattern. Das emotionale und soziale Wohlbefinden wirkt sich direkt auf die Arbeitsleistung aus. Wer hingegen Anarchiegelüste in den Adern hat, pflegt jenseits der braven Karrierewege einen alternativen Lebensstil. Doch wenn Sie Ihren Sim jede Nacht durchfeiern und die Arbeit schwänzen lassen, folgen alsbald Kündigungsschreiben und Gerichtsvollzieher. HL



Natürlich könnten Sie jeden Abend spielend vor dem Computer verbringen...



... doch das partnerliche Blubberbad beugt Beziehungskistenkrisen vor.



Eine Sim-Behausung in der Übersicht. Die Treppe führt ins zweite Stockwerk.



The Sims

Genre: Strategiespiel
Termin: 4. Quartal '99
Hersteller: Maxis
Ersteindruck: Sehr gut

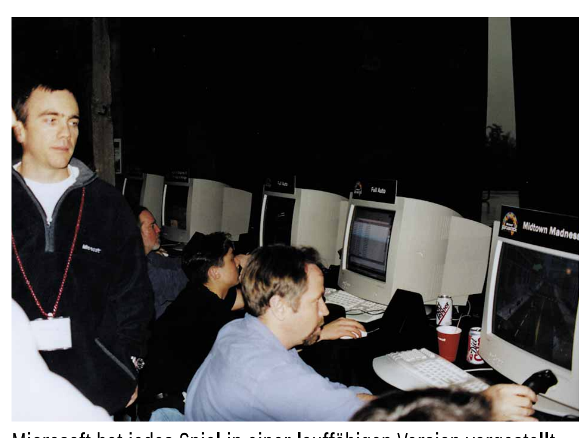
Heinrich Lenhardt: »Achtung, Kult-Geheimtip! Taktische Alltagsentscheidungen im Privathaushalt mit Charakterentwicklung und voyeuristischem Neugierfaktor – das ist doch mal was anderes als die üblichen Strategie-Eroberungsarien. Wer für den Charme von Sim City empfänglich ist, sollte sich die Sims unbedingt vormerken.«

Schlaflos in Seattle

Microsoft Gamestock ’99

Auf ihrem Gamestock-Event präsentierte Microsoft Spieleneuheiten für 1999 und das nächste Jahrtausend – und erstmalig eine spielbare Version des geheimnisumwitterten Freelancer von Chris Roberts.

Bei dem Dauerregen in Seattle haben die Einwohner eigentlich nur zwei Möglichkeiten. Entweder sie gründen eine Band wie Nirvana, oder sie fangen an zu programmieren. Letzteres tun sie beispielsweise bei Microsoft im Vorort Redmond. Ende Februar fand zum zweiten Mal der »Gamestock«-Event statt, auf dem die MS-Spieleabteilung ein Dutzend kommender Titel präsentierte. GameStar war für Sie vor Ort; auf den folgenden Seiten finden Sie Neues über zwei der interessantesten vorgestellten Spiele. Auch die Ensemble Studios waren mit dem heiß erwarteten Age of Empires 2 vertreten, allerdings zeigten sie dieselbe Version, über die wir bereits in der letzten Ausgabe ausgiebig berichtet haben.



Microsoft hat jedes Spiel in einer lauffähigen Version vorgestellt. Mit Ausnahme von Freelancer konnten wir auch alle probespielen.

Andrang bei Anvil

Der größte Ansturm herrschte vor den Rechnern von Digital Anvil. Die Jungs um Chris Roberts haben mit Conquest: Frontier Wars einen Echtzeit-Strategietitel in der Mache, der sich durch gigantische Weltraumschlachten à la Star Wars hervortut. Nicht weniger Begeisterung löste die inoffizielle Fortsetzung zu Wing Commander aus: Starlancer. Über das Auto-Söldner-Spektakel Loose Cannon berichteten wir ausführlich in unserer Preview. Zwei weitere Entwickler werkeln an Spielen, in denen PS-starke Vehikel die Hauptrolle übernehmen. Mit Full Auto kommt eine Art MechWarrior auf Rädern, und in Midtown Madness liefern Sie sich mitten in Chicago Autorennen.



Freelancer

Die größte Sensation gab es am Abend zu sehen: Freelancer, der Quasi-Nachfolger von Privateer 2, den die Designerlegende Chris Roberts entwickelt. Der Frontmann von Digital Anvil kommentierte Spielszenen auf einer Videoleinwand. Chris zeigte eine kolossale Raumstation, die aus 12.000 Polygonen besteht (ein typisches Half-Life-Monster hat etwa 500). Direkt auf einem Stützpunkt oder einem Planeten zu landen, wird allerdings nicht möglich sein. Statt dessen versetzt Sie das Programm per Zwischensequenz an den Bestimmungsort. Die Cutscenes laufen wie alles in Freelancer (seien es Verhandlungen, in denen Sie neue Missionen ergattern, oder Einkäufe beim Waffenhändler) direkt in der Spielgrafik ab. Die wichtigste Neuerung betrifft die Dogfights. Statt wie gewohnt Ihr Raumschiff mit dem Joystick zu lenken, geben Sie bei Freelancer den Kurs in Ihren Bordcomputer ein. Sie kümmern sich per Maus um die Ausrichtung der Bordgeschütze, mit denen Sie Ihre Gegner in Einzelteile zerlegen. Einzige Kehrseite an der Vorführung: Fotografieren war ausdrücklich verboten. Chris wollte auch keine Bilder seines Megaprojekts herausrücken.

Angriff auf EA

Die bislang nur aus MS Baseball und MS Golf bestehende Sportspielreihe will Microsoft noch weiter ausbauen und damit EA Sports auf den Pelz rücken. Baseball 2000, MS Football und NBA Drive 2000 sollen Freunde der US-Sportarten überzeugen. Für den europäischen Markt entwickelt Rage den Fifa 99-Rivalen MS Soccer.

Microsoft setzt zunehmend auf Online. Mit dem 3D-Rollenspiel Asheron’s Call und dem Weltraumspiel Allegiance präsentierte man zwei Internet-Titel. RS



Starlancer von Digital Anvil zählte zu den unbestrittenen Highlights des Events.

Autos, Action und Kanonen

Loose Cannon

In waffenstarrenden Hightech-Vehikeln und zu Fuß jagen Sie einen durchgeknallten General quer durch die Vereinigten Staaten der Zukunft.

Nur die Stärksten kommen durch. Wer sich auf dem Gamestock-Event seinen Weg zu Digital Anvil bahnen wollte, hatte nur mit resoluter Ellbogen-Taktik Erfolgsaussichten. Der Grund für den Andrang auf die Vorführrechner: Das Autospektakel Loose Cannon.

Weil die hoffnungslos unterbesetzte US-Polizei im Jahr 2016 nicht mehr Herr der Lage wird, engagieren die Behörden verstärkt freischaffende Kopfgeldjäger. Einen davon, den Söldner Ashe, sollen Sie übernehmen. Während Sie sich zunächst noch mit Gelegenheitsjobs über Wasser halten, entwickelt sich im Laufe des Spiels eine Story um gestohlene Atombomben, internationale Verbrechersyndikate und einen machtbesessenen Ex-General.



Ashe kann sein Auto auch verlassen und zu Fuß auf Gangsterjagd gehen.

Interstate Driver

Loose Cannon erinnert von der Thematik her zunächst an das Gangster-Rennspiel Driver, richtet sich aber eher an Fans von Interstate '76. »Interstate habe ich bestimmt fünf Mal durchgespielt,« schwärmt Jörg Neumann, der sich bei Origins Crusader-Reihe seine Meriten verdient hat und jetzt für Digital Anvil als Co-Produzent fungiert. »Es ist ein tolles Spiel, aber wir wissen, daß wir's besser machen können.« Der wichtigste Unterschied: Obwohl auch Loose Cannon einer festen Story folgt, läuft das Spiel nicht linear ab. Sie bekommen Ihre Aufträge über den Polizeifunk. Ob Sie sie annehmen, bleibt Ihnen überlassen. Lediglich einige entscheidende Missionen müssen Sie erledigen, um weiterzukommen. Die geplanten Einsätze umfassen bislang Eskorte, Aufklärung, Geiselrettung, Transporte und Attentate, dazu eine schier unbegrenzte Anzahl zufallsgenerierter Aufgaben.



Aussteiger

Die meiste Zeit erledigen Sie Ihre Missionen in einem von 15 gepanzerten Sciencefiction-Vehikeln, die Sie für das verdiente Geld mit Waffen und Abwehrmaßnahmen aufrüsten können. Im Gegensatz zu Driver oder Interstate '76 sollen Sie bei Loose Cannon aber auch aussteigen können und sich in 3D-Action-Manier Duelle liefern. Es wird sogar möglich sein, in Gebäude einzudringen. Beispielsweise müssen Sie sich zu Fuß den Weg in ein gut gesichertes Banditenlager freischießen und einen gestohlenen Panzerwagen entführen. Als Szenario dienen insgesamt neun US-Städte, die samt Fußgängern, Verkehrssystem und Polizisten nachgebildet wurden: San Francisco, Sacramento, Los



Angeles, Washington, Philadelphia, New York, Houston, Dallas und Austin. Sie wechseln nicht einfach per Zwischenbild von Ort zu Ort, sondern müssen sich Ihren Weg erst über Verbindungsstraßen dorthin bahnen.

Zur Zeit geht Microsofts Boris Schneider alle Missionsskripts mit den Designern durch, um reine Killeraufträge so abzuändern, daß das Spiel hierzulande keine BPjS-Probleme bekommt. RS



Sie werden sowohl Großstädte als auch die Highways dazwischen unsicher machen.

Loose Cannon

Genre: Actionrennspiel | Hersteller: Digital Anvil
Termin: 1. Quartal 2000 | Ersteindruck: Sehr gut

Rüdiger Steidle: »Bei Loose Cannon scheint einfach alles zu stimmen: Tolle Grafik, dichte Atmosphäre und schweißtreibende Auto-Action. Dazu kommen beinahe unbeschränkte Handlungsfreiheit und spannende Missionen. Für mich der wahre Interstate-'76-Nachfolger.«

Kicken kinderleicht

MS Soccer

Passen und schießen – mehr braucht ein gutes Fußballspiel nicht. Mit diesem Ansatz wagt Rage den Angriff auf EA Sports.

Wenn man in Seattle ist, wirken drei Männer in Bayern-München-Trikots etwas deplaziert. Es sei denn, sie sind von der britischen Programmiertruppe Rage (Incoming) und entwickeln für Microsoft ein Fußballspiel. MS Soccer soll Fifa 99 Konkurrenz machen und ist Auftakt einer neuen Sportspielreihe, mit der Microsoft dem Genreprimus EA Sports Marktanteile abjagen will.

Britische Bayern

»Bayernfans? Auch, aber vor allem sind die Trikots cool!« meint Entwicklungsleiter Paul Finnegan auf die Frage nach der ungewöhnlichen Arbeitskleidung. Und erklärt gleich, wie MS Soccer die übermächtige Fifa-Konkurrenz schlagen soll: »Durch Geschwindigkeit. MS Soccer ist wesentlich einfacher und schneller zu spielen, weil es nur zwei Knöpfe gibt: einen zum Passen und einen zum Schießen«. Je nach Situation und Position des Spielers zum Ball entscheidet das Programm, welche Aktion der Akteur ausführt. So verwandeln Sie eine Flanke einmal mit einem Fallrückzieher, ein andermal zappelt das Leder durch einen Kopfball im Netz. Beim Probespiel gegen Paul funktionierte das erstaunlich gut. Nach wenigen Sekunden beherrscht man die Steuerung, und es kommt zu dramatischen Szenen im Strafraum. Ganz auf eigene Ballkünste müssen Sie dennoch nicht verzichten: Wer möchte, kann zusätzlich noch per Knopfdruck sprinten und Gegner umspielen.



Eckbälle werden nach bewährter EA-Sports-Art vors Tor getreten.

Namens-Wirrwarr

Grafisch ist MS Soccer vielversprechend, erreicht jedoch noch kein Fifa 99-Niveau. Die Spieler können überzeugen, wenn auch erst zwei Typen fertiggestellt sind. Die Animationen sehen allerdings noch etwas künstlich aus. Zwar hat Rage das realitätsnahe Motioncapturing-Verfahren verwendet, doch die Übergänge zwischen den Bewegungsphasen wirken abgehackt. »Wir arbeiten dran«, gelobt Paul Besserung. Auch der Titel ist noch nicht final. Weil die Fifa-Namensrechte exklusiv bei EA Sports liegen, tragen die Mannschaften von MS Soccer Phantasiebezeichnungen. Microsoft kümmert sich derzeit um eine Uefa-Lizenz. In den Spielmenüs der Betaversion war der Titel Ruud Gullit Striker zu lesen. Kein Wunder, erschienen doch die früheren Fußballspiele von Rage unter diesem Namen. Der holländische Starkicker soll auch diesmal wieder als Kommentator herhalten – zumindest in der englischen Version. RS



Auch solche spektakulären Aktionen lassen sich mit der Steuerung ohne Probleme realisieren. Der gelbe Spieler versucht zu passen, der weiße einen Fallrückzieher.

MS Soccer

Genre:	Sportspiel	Hersteller:	Rage
Termin:	3. Quartal ’99	Ersteindruck:	Gut

Rüdiger Steidle: »MS Soccer ist einfach zu spielen und könnte gerade dadurch sehr spaßig werden. Wenn Rage Software aber Fifa 99 schlagen will, muß vor allem die Grafik noch besser werden. Denn das Auge kickt mit!«



Zurück aufs 3D-Schlachtfeld

Battlezone 2

Battlezone warf Sie als erstes Echtzeit-Strategiespiel mitten in 3D-Schlachten. Wir haben eine frühe Version des Nachfolgers probegespielt.



Auf Bonus-CD: Video-Special

Geliebt von den Testern, verschmäht von den Käufern. Battlezone war 1998 trotz toller Grafik und innovativem Spieldesign kommerziell ein Flop. Die ungewöhnliche Mixtur aus Echtzeit-Strategie und 3D-Action schreckte viele Spieler ab. Hersteller Activision sieht die Gründe für den Mißerfolg eher im fehlenden Kopierschutz und programmiert derweil unverdrossen den Nachfolger: Battlezone 2 soll schöner, schneller und vor allem erfolgreicher werden.

Fronteinsatz

Als Chef einer Sciencefiction-Streitmacht lassen Sie Baufahrzeuge Basen errichten, Sammler Rohstoffe abbauen und bewaffnete Panzer, Gleiter und Mechs ausrücken. Gegen feindliche Übermachten fordern Sie wie bei Mech Commander Luftunterstützung an. Mittels eines eleganten Menüsystems und einer Radarkarte lassen sich diese vielfältigen Aufgaben problemlos aus dem Cockpit Ihres Vehikels erledigen. Damit brausen Sie in 3D auf den Planetenoberflächen herum und greifen persönlich mit wummernden Bordwaffen in die Gefechte ein. Wird Ihr Gefährt beschädigt, steigen Sie einfach aus und übernehmen den nächstbesten Panzer. Falls gerade kein eigener zur Hand ist, können Sie per Scharfschützengewehr den Piloten eines feindlichen Gleiters erledigen und dessen herrenloses Fahrzeug dann entern. Falls es Ihnen dabei zu gefährlich wird, betreten Sie einfach ein Gebäude und feuern aus dem Fenster.



Zwei Schwebepanzer fliehen am Ufer eines Flusses entlang vor feindlichem Beschuß.

Basis, Land, Fluß

Activision bohrt Battlezone 2 im Vergleich zu Teil 1 kräftig auf: Die Grafik glänzt mit spektakulären Farbeffekten, und in den früher recht leeren Welten sollen nun Pflanzen wachsen und Tiere leben. Durchs Gelände schlängeln sich Flüsse; in einigen Levels sollen Sie durch Tunnels fahren können. Das gelungene spielerische Grundkonzept wird jedoch beibehalten und ausgebaut. Angeblich wurde die KI so weit verbessert, daß Feinde sich unter Beschuß intelligent verhalten und ausweichen oder sich zurückziehen. GUN



Menü (links) und Karte sind noch vorläufig – Activision will beides weiter optimieren.

Battlezone 2

Genre:	3D-Strategie	Hersteller:	Activision
Termin:	3. Quartal '99	Ersteindruck:	Sehr gut

Gunnar Lott: »Nicht schlecht, schon in der ersten spielbaren Version geht's kräftig zur Sache. Battlezone 2 verspricht noch spannender zu werden als der Vorgänger.«

Westwoods neue Helden

Swords & Sorcery

Wenn Westwood und Wizardry zusammenkommen, kann man Besonderes erwarten. Etwa ein Rollenspiel, das Einzelspiel und Internet mixt.

Neben der Lands of Lore-Reihe will Westwood bald ein zweites Standbein im Rollenspielgenre etablieren. Unter der Leitung von D. W. Bradley, der schon Wizardry 6 und 7 zu gutem Leveldesign verhalf, entsteht derzeit Swords & Sorcery. Damit will Westwood den Spagat vollbringen, Echtzeit- und Rundenkämpfer genauso unter einen Hut zu bringen wie Single- und Multiplayer.

Böser Zungenbrecher

Wenn es einen Preis für möglichst komplizierte Namen in Hintergrundgeschichten gäbe, wäre D. W. Bradley ein aussichtsreicher Kandidat: Die beiden Oberbösewichter von Swords & Sorcery heißen Cet Ude Du'a Kahn sowie G'Ezerred Ra. Außer den Verbrechen wider die Phonetik wirft man den beiden finstere Welteroberungsgelüste vor. Ein magie- und schwertgewandter Held muß her – und findet sich, sobald Sie sich vor den Monitor setzen. Über vier Kontinente mit jeweils drei Regionen führt Ihr abenteuerlicher Weg.



Auch drei Angreifer auf einmal können unseren wagemutigen Helden nicht schrecken.

Flexibel kämpfen

Wie in jedem guten Rollenspiel ist auch in Swords & Sorcery der Kampf ein bestimmendes Element. Doch anders als bei vielen Konkurrenten dürfen Sie entscheiden, ob Sie lieber rundenweise oder in Echtzeit gegen Monster und Dämonen antreten. Im letzteren Fall können Sie zudem das Tempo dem eigenen Geschmack anpassen. Genauso flexibel ist der Blickpunkt, unter dem Sie sich in die Schlacht stürzen. Die Welt, durch die Sie sich bewegen, ist komplett dreidimensional und aus texturierten Polygonen konstruiert. Wie von vielen 3D-Shootern gewohnt, können Sie jederzeit zwischen der Ego-Perspektive und einer frei justierbaren Außenansicht umschalten. Das ist besonders dann nützlich, wenn sich ein paar Gegner von hinten anschleichen wollen.

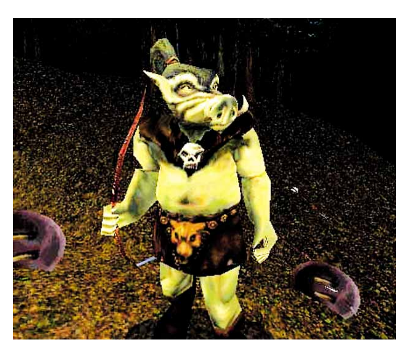
Schätze im Internet

Überblick macht sich vor allem dann bezahlt, wenn Sie nicht allein kämpfen. Denn nach und nach treffen Sie auf bis zu fünf Mitstreiter, die sich Ihrer Party anschließen. Die gehorchen zwar Ihren Befehlen, bleiben in Kämpfen aber selbständig. Bei Bedarf schlüpfen Sie direkt in die Haut jedes einzelnen und übernehmen so die volle Kontrolle. Ein neues Spielelement kommt hinzu, wenn Sie über den Westwood-Server mit bis zu fünf menschlichen Mitspielern auf Monsterjagd gehen. Denn dort erbeutete Waffen und Gold dürfen Sie zurück auf die heimische Festplatte mitnehmen und im normalen Einzelspiel weiterverwenden.

Bis zum Release im Herbst sollen alle 42 Einzelfertigkeiten, über die Ihr Heldentrupp verfügen wird, eingebaut sein. Dann können Sie sich Ihren Weltenretter auch aus zehn Rassen selbst zusammenbasteln. MIC



Roß und Reiter erkunden einen im Zelda-Stil von Magie durchdrungenen Wald.



Der Eber-Mann schießt mit Pfeil und Bogen.

Swords & Sorcery

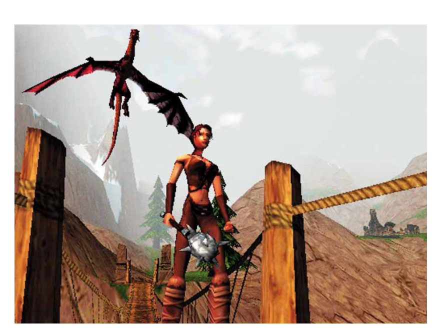
Genre:	Rollenspiel	Hersteller:	Westwood
Termin:	3. Quartal ´99	Ersteindruck:	Gut

Mick Schnelle: »Ich bin gespannt, ob es Bradley gelingt, die Kämpfe so zu gestalten, daß Runden- wie auch Echtzeitspieler gleichermaßen zufriedengestellt werden. Sollte das klappen und sich der Internetmodus nahtlos ins Einzelspiel einfügen, könnte Sword & Sorcery als Vorbild für eine neue Rollenspielgattung dienen.«

Kommende Spiele-Hits im Überblick

Termin-Update

Zu Spielen, die schon in mindestens einer GameStar-Preview vorgestellt wurden, erfahren Sie bis zum Test monatlich den aktualisierten Erscheinungstermin. Alle Änderungen sind rot markiert.



Drakan: Rynn legt vermutlich im Mai '99 los.

	Titel	Genre	Hersteller	Preview(s) in GameStar	Ersteindruck	Aktueller Termin
	A-10 Warthog	Flugsimulation	Jane's	3/99	Sehr gut	April '99
	Age of Empires 2	Echtzeit-Strategie	Microsoft	4/98, 8/98, 11/98, 4/99	Ausgezeichnet	3. Quartal '99
NEU	Battlezone 2	3D-Strategie	Activision	5/99	Sehr gut	3. Quartal '99
	Black & White	Strategie	Lionhead	10/98	Sehr gut	3. Quartal '99
NEU	Braveheart	Strategie	Eidos	5/99	Sehr gut	Juni '99
	Command & Conquer 3	Echtzeit-Strategie	Westwood	6/98, 8/98, 9/98, 10/98, 1/99	Ausgezeichnet	August '99
	Conquest	Echtzeit-Strategie	Digital Anvil	1/99	Gut	3. Quartal '99
	Daikatana	3D-Action	Ion Storm	10/97, 1/98, 7/98	Sehr gut	Mai '99
	Dark Reign 2	Echtzeit-Strategie	Activision	3/99	Gut	3. Quartal '99
UPDATE	Descent 3	3D-Action	Parallax	9/98	Sehr gut	Mai '99
	Deus Ex	Rollenspiel	Ion Storm	3/99	Ausgezeichnet	4. Quartal '99
	Diablo 2	Action-Rollenspiel	Blizzard	11/97, 4/98, 7/98, 12/98, 3/99	Ausgezeichnet	3. Quartal '99
	Die Völker	Aufbauspiel	Jowood	4/99	Sehr gut	Mai '99
UPDATE	Discworld Noir	Adventure	GT Interactive	3/99	Gut	Juni '99
	Drakan	Action-Adventure	Psygnosis	10/98, 12/98	Sehr gut	Mai '99
	Driver	Rennspiel	Reflections	3/99	Sehr gut	September '99
UPDATE	Dungeon Keeper 2	Echtzeit-Strategie	Bullfrog	8/98	Sehr gut	Juni '99
UPDATE	Earth 2150	Echtzeit-Strategie	Topware	4/99	Gut	Septerra '99
	Fighting Steel	Echtzeit-Strategie	SSI	4/99	Gut	Mai '99
UPDATE	Fleet Command	Echtzeit-Strategie	Jane's	4/99	Sehr gut	April '99
UPDATE	Gabriel Knight 3	Adventure	Sierra	9/98	Gut	Juni '99
	Galleon	Action-Adventure	Interplay	1/99	Gut	Dezember '99
	Giants	Actionspiel	Interplay	4/99	Gut	Juli '99
	Gorky 17	Rollenspiel	Topware	4/99	Gut	August '99
	Gothic	Rollenspiel	Piranha Bytes	10/98	Sehr gut	3. Quartal '99
UPDATE	Heavy Gear 2	Mechspiel	Activision	10/98, 11/98	Sehr gut	Mai '99
	Heroes of Might & Magic 3	Strategie	New World Computing	10/98, 12/98, 1/99	Sehr gut	Mai '99
UPDATE	Homeworld	Strategie	Sierra	9/98	Sehr gut	Juni '99
	Indiana Jones und der Turm von Babel	Action-Adventure	LucasArts	8/98, 11/98, 2/99	Sehr gut	September '99
	Interstate '82	Simulation	Activision	10/98, 2/99	Sehr gut	Juni '99
UPDATE	Jagged Alliance 2	Taktikspiel	SirTech	1/98, 6/98, 10/98	Sehr gut	April '99
	Le Mans 24 Hours	Rennspiel	Infogrames	4/99	Gut	Juni '99
UPDATE	Loose Cannon	Actionspiel	Digital Anvil	1/99, 5/99	Sehr gut	1. Quartal 2000
	Max Payne	Actionspiel	3D Realms	11/98	Sehr gut	4. Quartal '99
	MechWarrior 3	Mechspiel	FASA Interactive	11/98, 4/99, 5/99	Sehr gut	Mai '99
	Messiah	3D-Action	Shiny	1/98	Sehr gut	3. Quartal '99
	Metal Fatigue	Echtzeit-Strategie	Psygnosis	4/99	Sehr gut	Juni '99
NEU	MS Soccer	Sportspiel	Rage Software	5/99	Gut	3. Quartal '99
UPDATE	Outcast	Action-Adventure	Infogrames	6/98, 8/98	Sehr gut	Mai '99
UPDATE	Panzer Elite	Simulation	Wings Simulations	2/99	Sehr gut	3. Quartal '99
	Quake 3 Arena	3D-Action	id Software	12/98, 5/99	–	3. Quartal '99
UPDATE	Rayman 2	Jump-and-run	Ubi Soft	9/98	Sehr gut	Mai '99
UPDATE	Septerra Core	Rollenspiel	Topware	6/98	Gut	August '99
	Shadow Company	Echtzeit-Strategie	Interactive Magic	11/98, 1/99	Sehr gut	Juni '99
	Shogun: Total War	Strategie	Dreamtime	3/99	Sehr gut	3. Quartal '99
UPDATE	Slave Zero	Actionspiel	Accolade	4/99	Sehr gut	Juli '99
NEU	Star Trek: Klingon Academy	Weltraumspiel	Interplay	5/99	Gut	2. Quartal '99
UPDATE	Star Trek: New Worlds	Echtzeit-Strategie	Interplay	11/98, 5/99	Sehr gut	3. Quartal '99
	Star Wars: Force Commander	Echtzeit-Strategie	LucasArts	6/98, 8/98	Sehr gut	3. Quartal '99
NEU	Star Wars Episode 1: Racer	Action-Rennspiel	LucasArts	5/99	Gut	Mai '99
NEU	Star Wars Episode 1: The Adventure	Action-Adventure	LucasArts	5/99	Gut	Mai '99
	Starlancer	Weltraumspiel	Digital Anvil	1/99	Sehr gut	4. Quartal '99
	Summoner	Rollenspiel	Volition	2/99	Gut	3. Quartal '99
NEU	Swords & Sorcery	Rollenspiel	Westwood	5/99	Gut	3. Quartal '99
	System Shock 2	Rollenspiel	Looking Glass	3/99	Sehr gut	3. Quartal '99
UPDATE	Team Fortress 2	3D-Action	Valve	4/99	Sehr gut	September '99
NEU	The Sims	Strategie	Maxis	5/99	Sehr gut	4. Quartal '99
	Total Annihilation: Kingdoms	Echtzeit-Strategie	Cavedog	8/98, 1/99	Sehr gut	3. Quartal '99
UPDATE	Ultima 9: Ascension	3D-Rollenspiel	Origin	4/98, 1/99	Sehr gut	3. Quartal '99
	Vampire	Rollenspiel	Activision	4/99	Sehr gut	4. Quartal '99
UPDATE	Wheel of Time	Action-Strategie	Legend	1/99	Gut	3. Quartal '99

Game Developers Conference 1999

Entwicklungshilfe

Auf der Game Developers Conference treffen sich alljährlich Spieledesigner und Programmierer aus der ganzen Welt. GameStar war in San Jose dabei.



Es gibt Branchen, die bieten sichere Ausbildungswege und gewerkschaftliche Geschlossenheit. Recht allein gelassen ist hingegen, wer dem harten Broterwerb in der Computerspiele-Industrie nachgeht. Was liegt für Designer und Programmierer also näher, als sich einmal im Jahr zu treffen und Know-how auszutauschen? Bereits zum 13. Mal fand im März die Game Developers Conference (GDC) statt. Der zwanglose Hinterhof-Treff hat sich zum straff organisierten Mix aus Vorlesungen, Preisverleihungen, Spiele-Messe und Jobbörse gemausert.

Am runden Tisch

Auch dieses Jahr hatten die Besucher die Wahl zwischen zahlreichen Diskussionsrunden. Die Rednerliste las sich wie ein Who's who der Branche: Louis Castle (Westwood) hielt einen Vortrag, wie man am laufenden Band Spielehits produziert, John Romero (Ion Storm) lehrte erfolgreiches Level-Design. Und Mark Snow, Akte X-Komponist, dozierte über ideale Soundtracks zu Sciencefiction-Titeln. Auf reges Interesse stieß auch der Vortrag »Spielekritik: Spannungen zwischen Presse und Entwicklern«.

Pausen-Plausch

Beim Essenfassen in der Mittagspause konnte man mit Entwickler-Legenden fachsimpeln. Hektischer ging's an den dicht gedrängten Rekrutierungsständen der Spielefirmen zu, an denen frisches, talentiertes Personal kräftig umgarnt wurde.

Der Höhepunkt war zweifellos die Ansprache von Shigeru Miyamoto. Nintendos legendärer Designer (Donkey Kong, Super Mario, Legend of Zelda) referierte über seine Spieldesign-Philosophie und verabschiedete die ehrfürchtig lauschende Kollegenschar mit einem augenzwinkernden Schlußwort: »Meine Freunde, laßt uns einzigartige, spaßige Software mit neuer Anziehungskraft designen. Und laßt uns sehen, ob wir ein bißchen Geld damit machen können...« HL



Vollgepackter Stundenplan: Dutzende von Vorträgen, Arbeitsgruppen und Diskussionsrunden warteten auf die interessierten Besucher.



Messe-Treff, von links: Julian Eggebrecht (Factor 5), Boris Schneider (Microsoft), GameStar-Duo Heinrich Lenhardt und Jörg Langer.



Söldner im Zeitverzug

Brüchige Allianz

Das Taktikspiel Jagged Alliance 2 lag uns schon vor Monaten in einer fast fertigen Version vor, ist aber immer noch nicht erschienen. Kriselt es im transatlantischen Bündnis zwischen SirTech und Topware?

September '98, CeBIT Home, die Welt ist noch in Ordnung: Stolz präsentiert der deutsche Publisher Topware das Söldner-Spektakel Jagged Alliance 2 von der kanadischen Kultschmiede SirTech. Ein Gefechtszelt dient als Messestand, überall hängen Tarnnetze. Muskelbepackte »Söldner« bewachen den Eingang, und ein Panzerabwehrgeschütz ragt drohend Richtung Hallendecke. Robert Sirotek, Präsident von SirTech, ist eigens über den großen Teich geflogen und in eine Splitterschutzweste geschlüpft. »Jagged Alliance ist zu 95 Prozent fertig, nächsten Monat steht's im Laden«, garantiert uns wenig später Dirk Hassinger von Topware. Und tatsächlich, die Betaversion läßt sich trotz Bugs so gut spielen, daß wir sie in GameStar 11/98 einem Vorabtest unterziehen. Doch dann entwickelt sich das Projekt zu einer unendlichen Geschichte.


SirTechs Robert Sirotek: »Letztendlich werden die Spieler die Qualität schätzen.«

Cleverer Kugelhagel

Jagged Alliance 2 spielt im fiktiven afrikanischen Zwergstaat Arulco. Als Boß einer Söldnertruppe sollen Sie das Land von einer Diktatorin befreien. Der Mix aus Strategie- und Rollenspiel glänzt durch rasante Schußwechsel, eine völlig freie, dynamische Kampagne und Ressourcenmanagement. Man hat ständig das Gefühl, sich in einer echten Miniwelt zu bewegen, ohne an sture Missionen gebunden zu sein. Die Söldner verbessern ihre Fähigkeiten und kommentieren mal mit markigen, mal mit angstvollen Sprüchen das Kampfgeschehen. Die Feuergefechte sind äußerst realistisch – anders als Hollywoods Actionhelden müssen Ihre Lohnkrieger nachladen und mit blockierten Läufen kämpfen.

Betaversion auf Kreuzfahrt

Im Oktober '98 schickt uns Topware eine »fast fertige« Betaversion des Spiels für unseren Vorabtest. Die muß zwar noch (der deutschen Sprachsamples wegen) von Hand installiert werden, enthält aber schon alle Funktionen. Lediglich das Feintuning fehlt: Die schweren Waffen, etwa Sturmgewehre, sind zu früh verfügbar, manche Gegner bleiben selbst unter Dauerbeschuß reglos stehen, und der Schwierigkeitsgrad läßt sich noch nicht einstellen. Doch auf die nächste, angeblich finale Version wartet

Topware eine halbe Ewigkeit – sie ist unter merkwürdigen Umständen nicht im Flugzeug, sondern auf einem Schiff gelandet. Erst nach sechs Wochen trudelt die CD aus Kanada endlich bei Topware ein. Wir haben bei SirTech nachgehakt, wie es zu dieser Odyssee kam. Dazu Robert Sirotek: »Das kann ich mir auch nicht erklären. Wir haben die CD als Luftpost aufgegeben – vermutlich waren die vielen Weihnachtskarten irgendwie an der Verspätung schuld.«



Am 19. April soll das Söldnerspektakel endlich im Laden stehen.

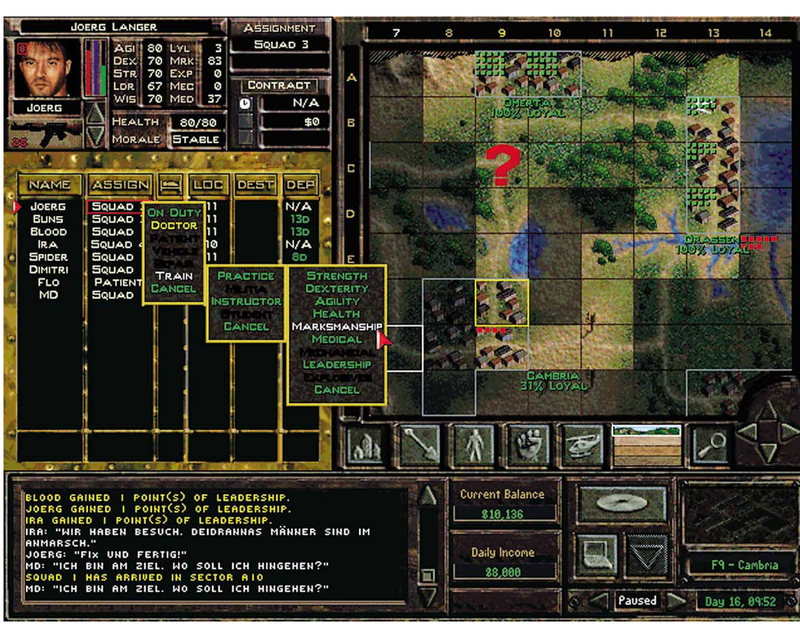
Böse Zungen

Böse Zungen behaupten: Weil Topware monatlich Geld in Jagged Alliance 2 pumpt, habe SirTech es nicht besonders eilig, das Spiel fertigzustellen. »Das sind üble Gerüchte«, erzählt uns Präsident Sirotek, »unsere Programmierer arbeiten 75 bis 100 Stunden pro Woche«. Auch die Zusammenarbeit mit Topware funktioniere: »Wir ziehen am gleichen Strang, obwohl Topware über die Verzögerungen sehr unglücklich ist. Sie haben ihren Kunden versprochen, daß das Spiel zu Weihnachten erscheint. Auch wir sind nicht froh darüber, diesen Termin verpaßt zu haben. Doch wir haben so viel in diesen Titel gesteckt, und wir wollen ihn so hinbekommen, wie wir es ursprünglich vorhatten.«

Doch es kommt noch besser: Laut Gerüchten in der Industrie soll es seit Monaten Verzögerungen bei den Vorauszahlungen von Topware an SirTech geben. Wir sprachen Robert Sirotek auch auf dieses Gerücht an. Er bestätigte die Zahlungsverzögerungen nicht, sagte uns aber, daß ihm die Mittel fehlten, zusätzliche Betatester anzuheuern. Dies wiederum habe maßgeblich zu der Verspätung von Jagged Alliance 2 beigetragen.

»Täglich Patches«

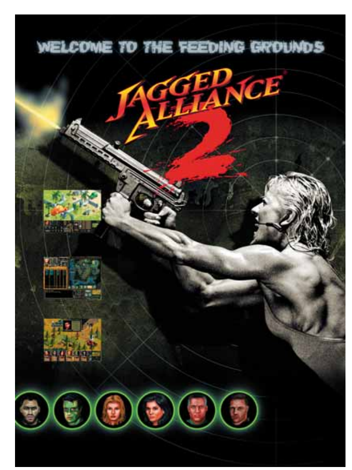
Am 8. März '99 sollte endlich gemastert werden – auch dieser Termin verstrich ergebnislos. Am 19. April, heißt es jetzt, wird das Spiel endgültig erscheinen. »Wir bekommen fast täglich neue Patches von SirTech«, erklärt Frank Heukemes, der bei Topware für Jagged Alliance 2 zuständig ist. Wegen der umfangreichen freien Kampagne dauere das Bugfixing länger als bei Stragiespielen, die in einzelne Missionen unterteilt sind. In der Tat: Ein kleiner Fehler am Anfang, etwa eine zu starke Bewaffnung Ihrer Söldner, könnte den ganzen Feldzug aus der Balance werfen. Nur – das wußten beide Firmen mit Sicherheit auch schon im September '98.



Die Betaversion für unseren Vorabtest im GameStar 11/98 enthielt sämtliche Programmfunktionen.

Amerika muß warten

Die deutsche Version soll kurz vor der amerikanischen erscheinen; die lokalisierten (sehr guten) Sprachsamples und Texte sind seit Monaten fertig. Unklar ist aber noch immer, wer das Spiel in den USA vertreiben wird; laut Topware hat es SirTech bei der Publishersuche nicht besonders eilig. Wenigstens scheint Jagged Alliance 2 selbst nicht unter dem Hickhack zu leiden. Im Gegenteil: Daß SirTech es erst rausbringen will, wenn es wirklich fertig ist, zeugt von Qualitätsbewußtsein. Wie richtig eine solche Entscheidung ist, hat letztes Jahr StarCraft bewiesen. Blizzard hatte sich trotz aller Proteste viel Zeit dafür gelassen und letztendlich ein Top-Strategiespiel hingezaubert. Das könnte SirTech ebenfalls schaffen. MD

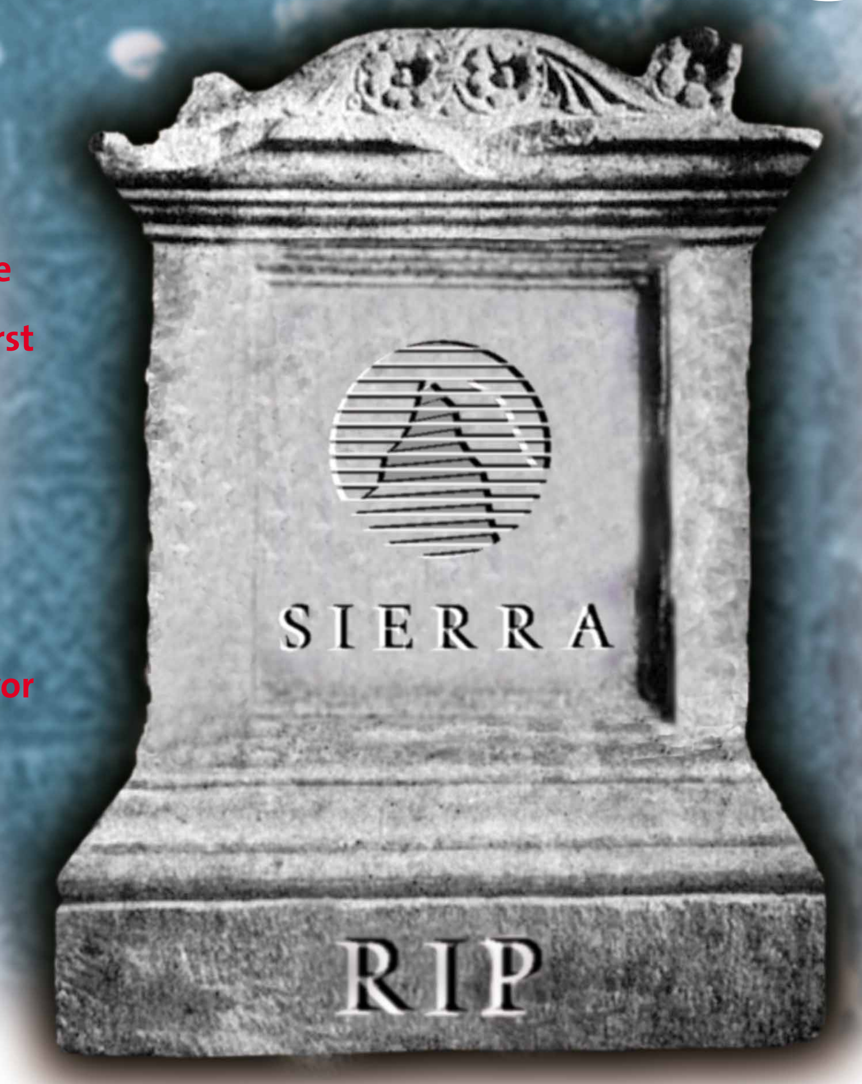


Immerhin: Die Packung ist lange fertig.

Sierra begräbt seine Geburtsstätte

Schwarzer Montag

Todesurteil für Leisure Suit Larry, Space Quest & Co.: Am 22. Februar 1994 wurden die Sierra-Studios in Oakhurst geschlossen,rund 150 Spielemacher verloren über Nacht ihre Jobs. Die Wiege der Grafik-Adventures stand kurz vor ihrem 20. Geburtstag.



Da kommt man am Montagmorgen zur Arbeit und wird von einem Typen in Uniform begrüßt, der zu einem privaten Sicherheitsdienst gehört. Schöne Grüße vom Management: Der Arbeitsplatz wurde soeben dicht gemacht und man hat ein paar Stunden, um seine privaten Habseligkeiten in einen Pappkarton zu räumen und zu verschwinden. In der rauhen amerikanischen Arbeitswelt sind solche Über-Nacht-Rauswürfe nichts Ungewöhnliches. Kuschelige Kündigungsschutz-Gesetze gibt es hier nicht. In der boomenden Computerspiele-Branche wirkt die radikale Schließung eines Entwicklungsstudios mit rund 150 Angestellten freilich etwas merkwürdig. Vor allem, wenn man sich genauer ansieht, welcher Spiele-Standort hier vernichtet wurde: Es ist die Geburtsstätte von Sierra-Online, eine der ruhmreichsten Spieleschmieden, die dieses Jahr ihren 20. Geburtstag gefeiert hätte. Da auch andere »kleinere« Sierra-Entwicklungsstudios geschlossen wurden, sind einige heiß erwartete Spiele wie **Babylon 5** und das Tolkien-Online-Rollenspiel **Middle Earth** gefährdet.

»Ich habe Space Quest 7 komplett in meinem Kopf. Dummerweise ist das der einzige Ort, an dem das Spiel existiert.«

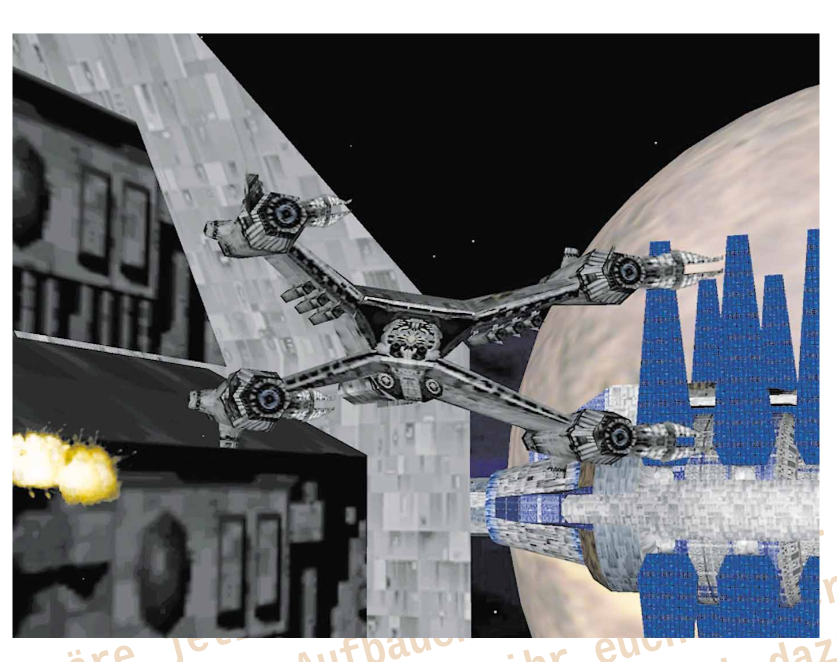
Scott Murphy, Schöpfer von Space Quest, über die nicht vorhandene Zukunft der Serie.

Todesstoß für Oakhurst

Die Wiege für klassische Adventure-Serien wie **Leisure Suit Larry**, **King's Quest** oder **Quest for Glory** lag in Oakhurst, Kalifornien. In diesem idyllischen Städtchen nahe des Yosemite-Nationalparks war Sierra der zweitgrößte Arbeitgeber. Erst letztes Jahr wurden die traditionsreichen Entwicklungsstudios in Yosemite Entertainment umbenannt, um sich von den anderen Sierra-Programmierteams abzugrenzen. Denn aus der Winzfirma von Ken Williams war der Unterhaltungskonzern Sierra geworden.



In den 90er Jahren expandierte Sierra gewaltig und schluckte manche andere Programmiertruppe. Viele Entwicklungsteams hocken inzwischen in Bellevue im US-Bundesstaat Washington, wo auch das Management residiert. Doch mittlerweile ist Sierra nur Teil eines noch größeren Konzerns. Gut vier Wochen nach einem weiteren Eigentümerwechsel haben die Schlipsträger beschlossen, daß sie sich die Kreativ-Enklave in Oakhurst nicht mehr leisten wollen: Deckel drauf nach knapp 20 Jahren. Nur etwa 25 der 150 Angestellten bekamen das Angebot, ihren Job in Bellevue fortzusetzen – allerdings ließ ihnen Sierra-Präsident David Grenewetzki für die schwerwiegende Entscheidung, die unter anderem sofortigen Umzug und Aufgabe vieler Freundschaften bedeutet, nur fünf Tage Zeit.



Noch ist schwer abzusehen, wie sich die Schließung der Entwicklungsstudios auf die Fertigstellung von Spielen wie Middle Earth, Navy Seals und Babylon 5 (Bild) auswirkt.

»Es wäre eigentlich jetzt meine Aufgabe, etwas Aufbauendes und Motivierendes zu sagen, damit ihr euch besser fühlt. Unglücklicherweise bin ich dazu nicht in der Lage. Es gibt wirklich nichts Gutes, das gesagt werden könnte. Dies ist ein trauriges Ende für Sierras 20jährige Geschichte in Oakhurst.«

Sierra-Gründer Ken Williams an seine ehemaligen Angestellten.

Ausverkauf in Raten

Der Abstieg begann 1996. In diesem Jahr wurde Sierra von CUC International gekauft. Diese Firma vereinte sich kurz darauf mit HFS zum Dienstleistungsmoloch Cendant. Dieser aber bekam plötzlich ernsthafte Probleme mit Buchhaltungsbetrügereien von CUC-Managern. Der Skandal führte zur Bauchlandung der Cendant-Aktie; das Top-Management mußte mühsam aus der Firma verdrängt werden. Darauf wollte sich Cendant wieder mehr aufs Kerngeschäft wie Autovermietung und Immobilienvermittlung konzentrieren. Also weg mit dem lästigen Spielebusiness und hereinspaziert Havas: Dem französischen Medienkonzern kam der Erwerb von Sierra sehr gelegen, da man bislang nicht auf dem amerikanischen Markt vertreten war. Am 12. Januar gab Cendant den Abschluß des Geschäfts bekannt: Für 800 Millionen Dollar »plus weiterer potentieller zukünftigen Zahlungen« (Insider munkeln von zusätzlichen 200 Millionen Dollar) wurde die Division Cendant Software an Havas SA, Paris, veräußert. Dieses Paket schließt Sierra, die StarCraft-Macher Blizzard sowie Davidson und Knowledge Adventure ein.

Kurzsichtige Überreaktion

Gerade mal sechs Wochen später legte Havas Konsolidierungspläne für ihre Neuerwerbung vor. Kein Wunder: Sierra war jahrelang zu schnell und unkontrolliert gewachsen. Man verzettelte sich mit immer mehr Personal in immer weniger erfolgreichen Projekten. Es bestand also vermutlich durchaus Handlungsbedarf. Trotzdem wirkt die spontane Schließung der Yosemite-Studios in Oakhurst wie eine kurzsichtige Überreaktion.

»Wir haben uns entschieden, eine Reihe von unseren kleineren Niederlassungen aufzulösen und in unsere Hauptquartier in Bellevue zu integrieren, um eine kritische Masse an Entwicklungs- und Marketing-Ta-

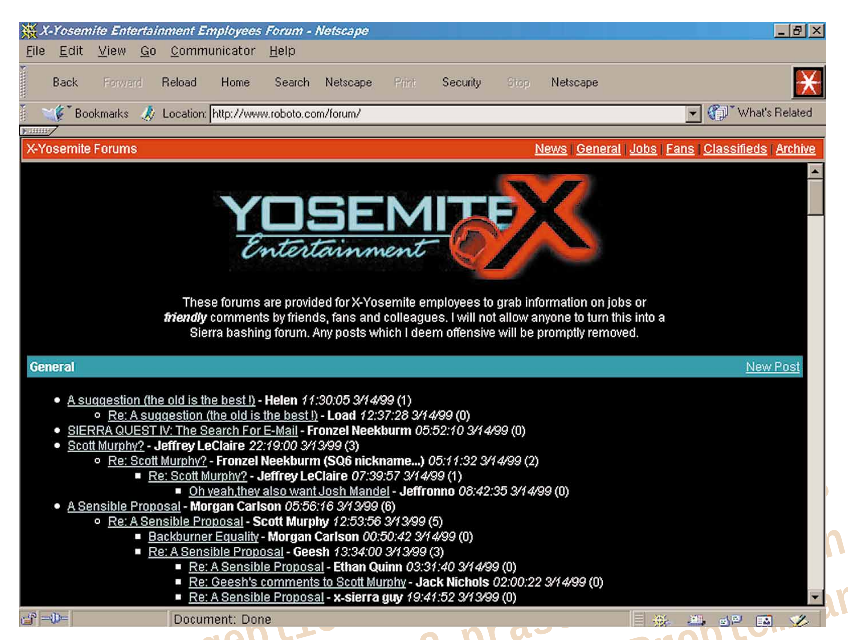
Sierra-Präsident David Grenewetzki über die Schließung des traditionsreichen Entwicklungsstudios in Oakhurst.







Ein Sierra-Angestellter dokumentierte den letzten Arbeitstag in Oakhurst. Menschenleere Büros und ein letzter Händedruck – trauriges Ende nach 20 Jahren.



Trauer online: Auf www.roboto.com diskutierten ehemalige Sierra-Angestellte über das »Massaker von Oakhurst« und ihre Zukunft.

»Ich hatte vergeblich ein ziemlich cooles Designkonzept für Larry 8 präsentiert, doch Sierra wollte ein 3D-Spiel. Das Problem an der ganzen Sache: Spiele sind teuer in der Herstellung; sie verschlingen Zeit und Geld. Die letzten Abenteuerspiele haben sich aber nicht sonderlich gut verkauft. Es mangelt an Vertrauen ins Adventure-Genre.«

Leisure-Suit-Larry-Vater Al Lowe über das Adventure-Desinteresse von Sierra.

Natürlich zählen im harten Business Tradition und vergangene Taten nicht viel. Doch auf der einen Seite hat Havas rund 800 Millionen Dollar hingelegt, um den Sierra-Deal zu finanzieren. Auf der anderen Seite fällt den neuen Obermuftis nichts besseres ein, als eine der wichtigsten kreativen Keimzellen der Computerspiel-Geschichte im 20. Jahr ihres Bestehens über Nacht dicht zu machen.

Verpaßte Chancen

Natürlich sind Adventures derzeit nicht sonderlich beliebt, und natürlich hat Sierra in den letzten Jahren viel Mist gebaut. Überhastete Veröffentlichungen von halbfertigen Spielen waren auf dem amerikanischen Markt nichts Ungewöhnliches. Deutschen Kunden blieben die gröbsten Klöpse erspart, da die hiesige Niederlassung lokalisierte Versionen meist verspätet, aber zumindest teilweise bugbereinigt veröffentlichte. Ein weitsichtiges Management hätte den Personalbestand in Oakhurst vielleicht entschlackt, aber bei der Gelegenheit eine hochqualifizierte Entwicklungsabteilung für die nächste Adventure-Generation aufgebaut. Episoden-Abenteuer im Online-Bereich, Mischungen aus Rollenspiel- und Adventure-Elementen: Es gäbe so einiges zu entwickeln außer 3D-Shootern und Echtzeit-Sequels. Dummerweise scheinen den Havas-Bossen kreative Visionen fremd zu sein.

Was aus dem Heer der hochqualifizierten, prominenten Arbeitslosen von Oakhurst (darunter Larry-Papa Al Lowe) wird, ist noch nicht abzusehen. Nahezu jeder Spieleentwickler in den USA ist derzeit auf der Suche nach erfahrenem Personal. Wahrscheinlich wird sich die Sierra-Gemeinde allmählich in alle Winde verstreuen, um neue Jobs anzunehmen. Oakhurst ist jedenfalls Geschichte: Der 22. Februar 1999 wird als Schwarzer Montag in die Annalen der Spielehistorie eingehen. HL

Sierra-Chronologie

1979: Ken und Roberta Williams gründen On-Line Systems und schreiben Mystery House, das erste Grafik-Adventure.

1980: Umzug von Los Angeles nach Oakhurst, Umbenennung in Sierra-Online. Das neue Logo zeigt den Half-dome des Yosemite-Nationalparks.

1984: Veröffentlichung des ersten King's-Quest-Adventures.

1987: Start der Serien Space Quest und Leisure Suit Larry.

1989: Sierra geht an die Börse. Veröffentlichung von Hero's Quest (Quest for Glory 1).

1990: Sierra kauft Dynamix. Abschied von Texteingaben und Parsern: King's Quest 5 wird über Bildsymbole gesteuert.

1992: Sierra kauft die Pariser Firma Coktel Vision auf.

1993: Veröffentlichung des ersten Gabriel-Knight-Adventures.

1994: Schwerer Imageschaden durch Veröffentlichung des halbfertigen Weltraum-Strategiespiels Outpost.

1995: Sierra kauft die Firmen Impressions (Caesar 2), Papyrus (Nascar Racing) und SubLogic (Pro Pilot).

1996: Sierra wird von CUC International geschluckt.

1997: Sierra-Muttergesellschaft CUC International und die Dienstleistungsfirma HFS schließen sich zusammen, der neu entstandene Konzern hört auf den Namen Cendant.

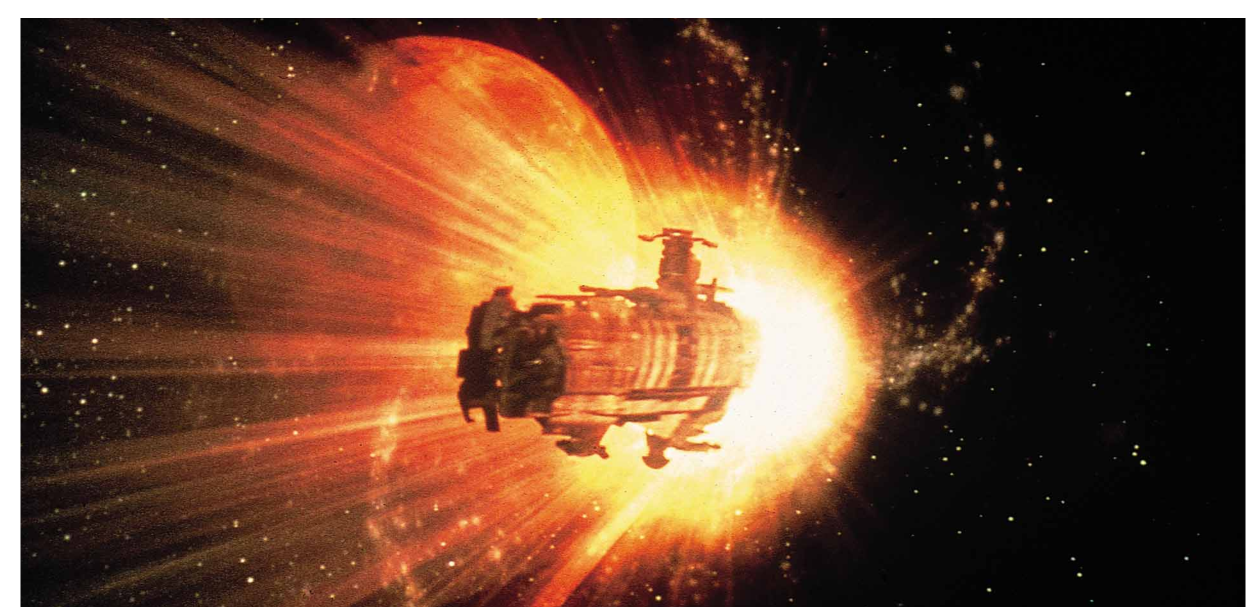
1998: Umbenennung des Oakhurst-Studios in Yosemite Entertainment. Als letztes Spiel vor der Schließung wird Quest for Glory 5 ausgeliefert.

1999: Am 12. Januar gibt Cendant bekannt, daß die Sierra-Familie für 800 Millionen Dollar an den französischen Medienkonzern Havas SA verkauft wurde. Am 22. Februar wird u. a. das Studio in Oakhurst geschlossen. Zu diesem Zeitpunkt waren Babylon 5, Navy Seals und Middle Earth bereits lange in Arbeit.

Der Film zum Spiel

Wing Commander

Zum ersten Mal schafft ein PC-Spiel den Sprung auf die große Leinwand. In Deutschland läuft Chris Roberts' Wing-Commander-Film erst am 29. Juli an. GameStar hat sich deshalb die US-Premiere angesehen.



Seine Stärken hat der Film bei den computergenerierten Weltraumszenen – was angesichts der PC-Spiele-Vorlage nicht erstaunt.

Als am 12. März der Wing Commander-Film in den USA anlief, plazierten die Götter von 20th Century Fox einen brandheißen Star Wars-Trailer im Vorprogramm. Eine nicht zu unterschätzende Zahl von Fans löste nur deshalb eine Kinokarte, um zweieinhalb Minuten mit neuen Ausschnitten aus Episode 1 zu sehen. Diese umsatzfördernde Dreingabe ist Fluch und Segen zugleich: Nach dem brillanten und mitreißenden Star Wars-Trailer wirkte der Wing Commander-Film noch blasser, als ihm eigentlich gebührt.



Das US-Filmplakat zeigt drei Nobodys.

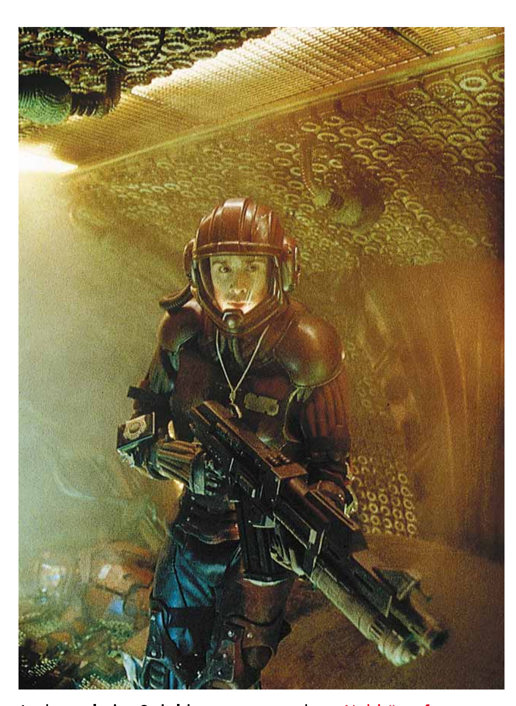
PC-Spiele-Helden werden lebendig

Die klassische Story der Spieleserie wurde für die Verfilmung neu abgemischt, besitzt aber einen hohen Wiedererkennungswert. Das irdische Trägerraumschiff Tiger Claw hat die prekäre Aufgabe, einen Angriff der kilrathischen Flotte auf die Erde zu vereiteln. Der Feind hat schon die Koordinaten einprogrammiert und ist nur noch wenige Stunden von seinem Ziel entfernt. An Bord der Tiger Claw tummeln sich Nachwuchspiloten, die zur Rettung der Menschheit verzweifelte Kampfeinsätze fliegen.

Im Mittelpunkt des Geschehens steht Jungpilot Christopher Blair, dessen Herkunft im Film näher erläutert wird: Er ist die Liebesfrucht einer Liaison zwischen geachtetem Pilotenpapa und verfemter Pilgrim-Mama. Die Pilgrims sind mutierte Weltraumkolonisten, die wegen ihrer paranormalen Gaben schief angesehen werden. Doch die Gene mütterlicherseits verleihen Blair einen



Im Hangar werden die Piloten gebrieft.



Anders als im Spiel kommt es auch zu Nahkämpfen.

äußerst handlungsrelevanten siebten Sinn in Sachen Weltraumnavigation.

Charakterschwäche

Chris Roberts sagte über seinen ersten Spielfilm: »Er hat viele Effekte und Kampfszenen, die alle den Charakteren und der Story dienen. Ich wollte einen Film über Menschen drehen, die unter der unglaublichen Anspannung der Schlacht stehen«. Das ist ihm nicht geglückt. Die blassen Charaktere und schlappen Dialoge lassen regelmäßig Stoßgebete nach der nächsten Weltraumsequenz aufkommen. Der rehäugige Blair-Darsteller Freddie Prinze Jr.



Die dramatische Cockpitansicht erinnert an die Wing-Commander-Spiele.

hat soviel Charisma wie eine Packung aufgeschnittenes Weißbrot und wird selbst von einem unbemannten Himmelskörper an die Wand gespielt.

Sie fliegen mit

Die auf den Grafikcomputern von Digital Anvil berechneten Weltraumszenen bescheren die Momente, in denen man aufhört, dem veräußerten Eintrittsgeld nachtrauernd ins Popcorn zu weinen. Bei den Raumschiffkämpfen sind die Wechsel in die Cockpitsicht besonders effektvoll, bei der man einige Sekunden lang das Spektakel aus dem Blickwinkel des Piloten sieht. Für SF-Filme eine ungewohnte Perspektive, aber Spieler greifen in solchen Momenten unwillkürlich zum imaginären Joystick. In 20 Jahren wird die PC-Hardware vielleicht einmal so leistungsstark sein, daß wir Szenen in dieser Qualität selber spielen können.

Komische Kilrathis

Die bösen Kilrathis haben wir aus den beiden ersten Spielen als eindrucksvolle, löwenmähnige Krieger in Erinnerung.



Digitale Spezialeffekte wie dieses Asteroidenfeld sind die Film-Highlights.

Die Videoproduktionen in **Wing Commander 3** und **4** ließen mit ihren wuscheligen Kilrathi-Kostümen den Respekt schon etwas dahinschmelzen. Im Film sind die Erzfeinde der Menschheit ebenso spät wie spärlich zu sehen – und das ist auch gut so. Wir wollen Ihnen die Vorfreude nicht verderben, aber richten Sie sich auf stocksteife Panzer-Pappkameraden ein, deren Augen im gleichmäßigen VW-Golf-Blinkerintervall durch grün-vernebelte Kulissen leuchten.

Peinlich und sehenswert

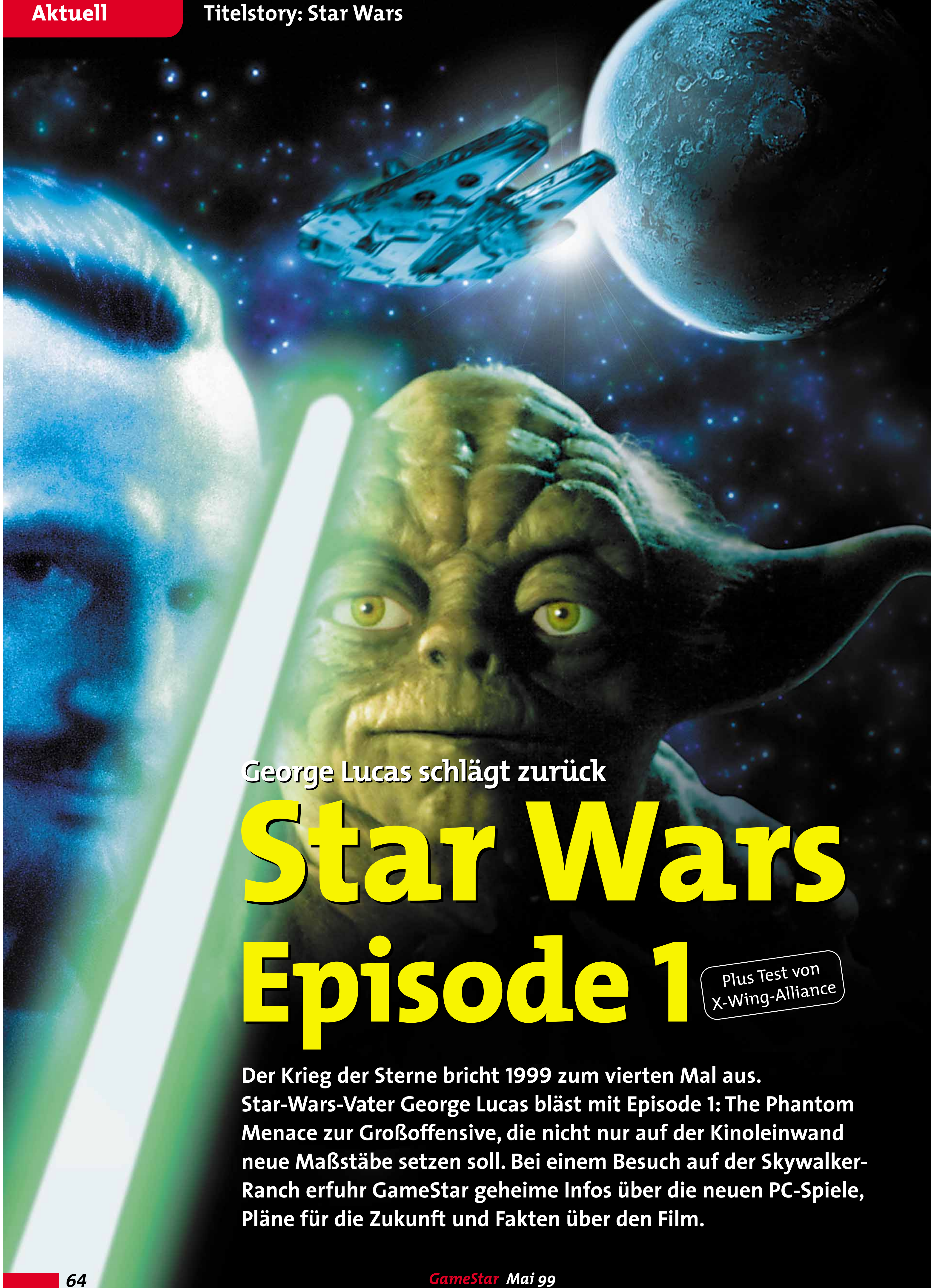
Trotz solcher nicht unpeinlichen Momente gibt es zwei Gründe, warum man sich **Wing Commander** angucken kann. Die Weltraumschlachten sind tricktechnisch sehenswert. Und es ist schon ein recht erhabenes Gefühl, Handlung und Helden eines PC-Spieleklassikers auf der großen Leinwand zu erleben. Die Verfilmung mag in einigen Punkten gehörig abschlunzen, ist sich aber halbwegs treu geblieben. Fans der Spiele sollten schon aus Kuriositätsgründen ein Ticket lösen – und sich beim Nachhausegehen fragen, warum eigentlich niemand ein Spiel zum Film zum Spiel gemacht hat. Und die wichtigste Frage: Wann kommt der Lara-Croft-Film? HL



Jürgen Prochnow ist der Vorgesetzte von Blair – enge Schiffe ist er ja aus Das Boot gewöhnt...



Die Kollegen von der Requisite tätscheln den Gleiter.



George Lucas schlägt zurück

Star Wars Episode 1

Plus Test von X-Wing-Alliance

Der Krieg der Sterne bricht 1999 zum vierten Mal aus. Star-Wars-Vater George Lucas bläst mit Episode 1: The Phantom Menace zur Großoffensive, die nicht nur auf der Kinoleinwand neue Maßstäbe setzen soll. Bei einem Besuch auf der Skywalker-Ranch erfuhr GameStar geheime Infos über die neuen PC-Spiele, Pläne für die Zukunft und Fakten über den Film.



Episode 1: The Phantom Menace wird das Medienereignis '99. Stars wie Liam Neeson und Evan McGregor schlüpfen in die Rolle der Jedi-Ritter.

Dieses Jahr steht ganz im Zeichen von Star Wars. George Lucas setzt endlich sein Milliarden Dollar schweres Weltraummärchen im Kino fort. Tricktechnik bis zum Anschlag, ein rasanter Plot und natürlich die legendäre Mischung aus Fabelstoff und Hightech-Mär werden wieder weltweit Millionen von Zuschauern in die Lichtspielhäuser strömen lassen. Fans wollen bereits vier Wochen vor dem Start Schlange vor den US-Kinos stehen, um eine der begehrten Premierenkarten zu ergattern. The Phantom Menace ist noch vor der offiziellen Premiere am 19. Mai ein Medienphänomen, das selbst Experten verblüfft.

Das Medienereignis

Star Wars Episode 1 wird derzeit auf der legendären Skywalker Ranch, Heimat von Lucasfilm, Special Effects-Firma Industrial Light & Magic (ILM) und Lucas-Sound digital nachbearbeitet. Dort liegen in den Safes bis kurz vor dem US-Filmstart am 19. Mai sämtliche Kopien. Wir berichten Ihnen jetzt schon, worauf Sie sich nach den Sommerferien, ab dem 2. September, auch in unseren Kinos freuen können.

Zentrum der Macht

Ganz in der Nähe der Skywalker-Ranch arbeitet die Spieleschmiede LucasArts bereits auf Hochtouren an verschiedenen Spieletiteln zu Episode 1. Unser USA-Korrespondent Heinrich Lenhardt suchte vor Ort Neuigkeiten aus erster Hand und wagte sich in George Lucas' Star Wars-Imperium, das rund um die Uhr von einem eigenen Wachdienst abgeschirmt wird. Ohne spezielle Einladung passiert niemand die strengen Sicherheitssysteme. Einmal auf der Ranch, durfte Heinrich zwei neue Spiele kritisch beäugen: Im Rennspiel Episode 1: Racer schlüpfen Sie in die Rolle des jungen Anakin Skywalker, der ein Turbinenvehikel über waghalsige Kurse steuern muß. Das zweite Spiel, Episode 1: The Adventure (deutscher Titel: Die dunkle Bedrohung) läßt Sie die ganze Filmhandlung detailliert in einem 3D-Action-Adventure nachspielen.

Beflügelte Allianz

Gerade noch rechtzeitig vor der Filmpremiere ist das laut LucasArts letzte Spiel, welches ohne Bezüge zur »alten« Star Wars-Serie auskommt, fertig geworden. In X-Wing Alliance fliegen Sie die Weltraumschlacht um Endor. Ob Ihre Hardware mit der X-Wing-Macht mithalten kann, erfahren Sie in unserem Technik-Check.

Und jetzt lehnen Sie sich zurück, schnallen Sie sich an, und tauchen Sie ein ins Star Wars-Universum, wo vor langer Zeit, in einer weit, weit entfernten Galaxie ... MIC

Inhalt

Episode 1: Der Film 66
Episode 1: The Adventure 70
Episode 1: Racer 74
Test: X-Wing Alliance ...78
Technik-Check: X-Wing Alliance 82

Der garantierte Blockbuster

Episode 1 – Der Film

Nach 16jähriger Wartezeit kommt Mitte Mai Star Wars: Episode 1 in die US-Kinos – schon die Trailer sorgen für ausverkaufte Säle. Wir haben für Sie einen Blick hinter die Kulissen der Megaproduktion geworfen.

Facts

- Kinostart in Deutschland: 2.9.99
- 130 Minuten Länge
- 115 Mio US-Dollar Produktionskostsen
- 1700 Special-effects-Szenen
- 65 Film-Sets

Der Countdown bis zur US-Premiere von **Episode 1** läuft ab. In knapp sechs Wochen ist es soweit: Am 19. Mai feiert George Lucas' neuester **Star Wars**-Teil, der vor den ersten drei Filmen spielt, Premiere. Kaum ein Streifen hat jemals soviel Aufmerksamkeit und Erwartungen geschürt wie **The Phantom Menace**. Schließlich handelt es sich beim **Krieg der Sterne** um ein Massenphänomen, das seit der Uraufführung des ersten Films 1977 einen Gesamtumsatz von rund sechs Milliarden Dollar (inklusive Merchandising) generiert hat. Jene Saga um den vermeintlichen Farmersohn Luke Skywalker, der das böse galaktische Imperium stürzte, brach sämtliche Kassenrekorde. Die 1997, zum 20jährigen Jubiläum, digital restaurierte und erweiterte THX-Edition allein spielte rund 475 Millionen Dollar ein. Dieser Erfolg dürfte sich fortsetzen: Schon zwei Trailer der 115 Millionen Dollar teuren **Episode 1** versetzten die US-Fans in Entzücken. Der erste ließ prompt die Besucherzahl des »Begleitfilms« **Rendezvous**



Auf dem Planeten Naboo residiert Königin Amidala, die spätere Mutter von Prinzessin Leia und Luke Skywalker. Sehr gut können Sie das Zusammenspiel von

mit Joe Black in unerwartete Höhen schnellen. Binnen zwei Monaten wurde die Video-Preview rund zehn Millionen mal von Lucasfilms offizieller Star Wars-Homepage (www.starwars.com) heruntergeladen. Auch Trailer 2 füllte die Kinokassen am ersten Wochenende nach seiner Veröffentlichung. Mehrere US-Kinos sollen gar nur wegen der Vorschau ausverkauft gewesen sein. Hinter all dem steckt ein hohes Informationsbedürfnis der Kinogänger, denn Lucas hütet seinen Film wie ein Staatsgeheimnis. Selbst die Schauspieler erhielten ihren Text erst kurz vor dem Dreh.

Es war einmal

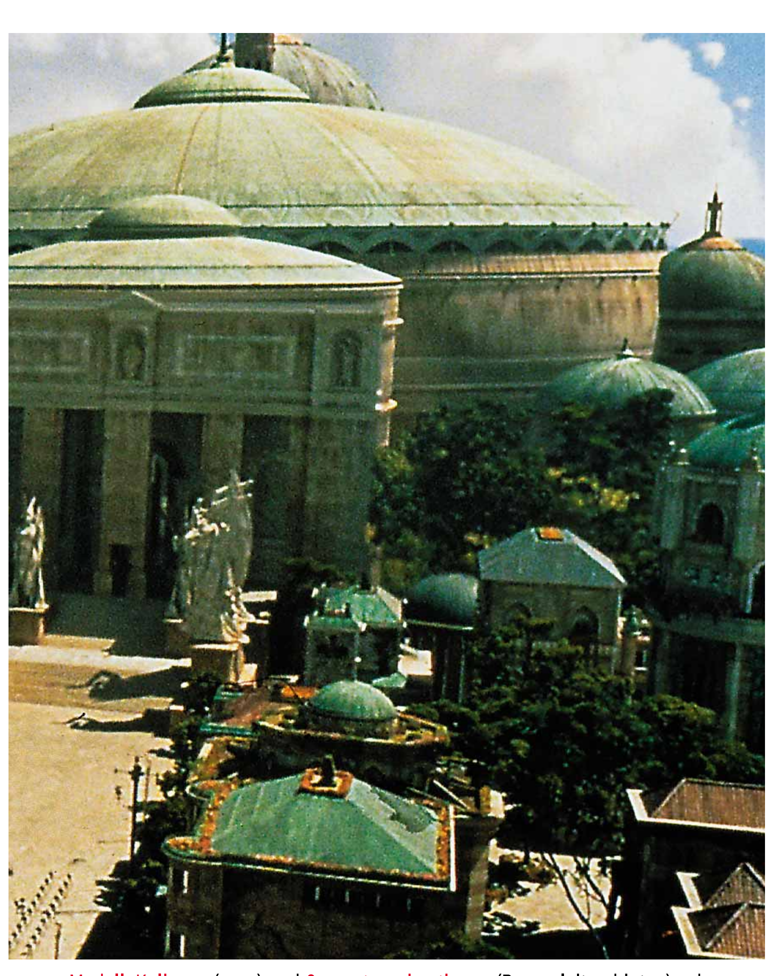
Episode 1 beginnt wieder mit den traditionellen Worten: »Es war einmal vor langer Zeit in einer weit, weit entfernten Galaxie ...«. In der klassisch ins Bildzentrum auslaufenden 3D-Schrift folgt: »Die galaktische Republik ist in Aufruhr. Schuld daran ist die Besteuerung der Handelsrouten zu entlegenen Sternensystemen. In der Hoffnung, das Problem mit der Blockade durch tödliche Kriegsschiffe lösen zu können, hat die habsüchtige Handelsföderation jeden Schiffsverkehr zum kleinen Planeten Naboo zum Erliegen gebracht ...«

Episode 1

Untermalt von Musik, die wieder von John Williams stammt, spielt der Film zur Jugendzeit von Anakin Skywalker, den meisten bekannt als düsterer Fiesling Darth Vader. Episode 1 spielt rund 30 Jahre vor den Ereignissen um dessen Sohn Luke und dem Kampf gegen das Imperium. Anakin ist neun Jahre alt und ein begeisterter Pod-Racer, der gern riskante Rennen durch die zerklüfteten Schluchten des Wüstenplaneten Tatooine fliegt. Pods sind Rennvehikel aus zwei Turbinen, hinter die ein Käfig für den Fahrer gespannt ist. Das Design geht auf Entwürfe von George Lucas höchstpersönlich zurück. Doch weniger die Virtuosität beim Rennen, als vielmehr Anakins hohe Begabung für die Macht weckt das Interesse von Jedi-Meister Qui-Gon Jinn und dessen Schüler Obi-Wan Kenobi. Und wie es Schicksal und Drehbuch wollen, stehen die beiden Jedis gleichzeitig



Das US-Filmplakat präsentiert sich im klassischen Look der bisherigen drei Star-Wars-Filme.


Modell-Kulissen (vorn) und Computeranimationen (Raumgleiter, hinten) sehen.


Eine von 1700 Specialeffects-Einstellungen.


Teenie-Prinzessin Amidala ist Lukes Mutter.


Das Volk von Naboo steht unter Beschuß.

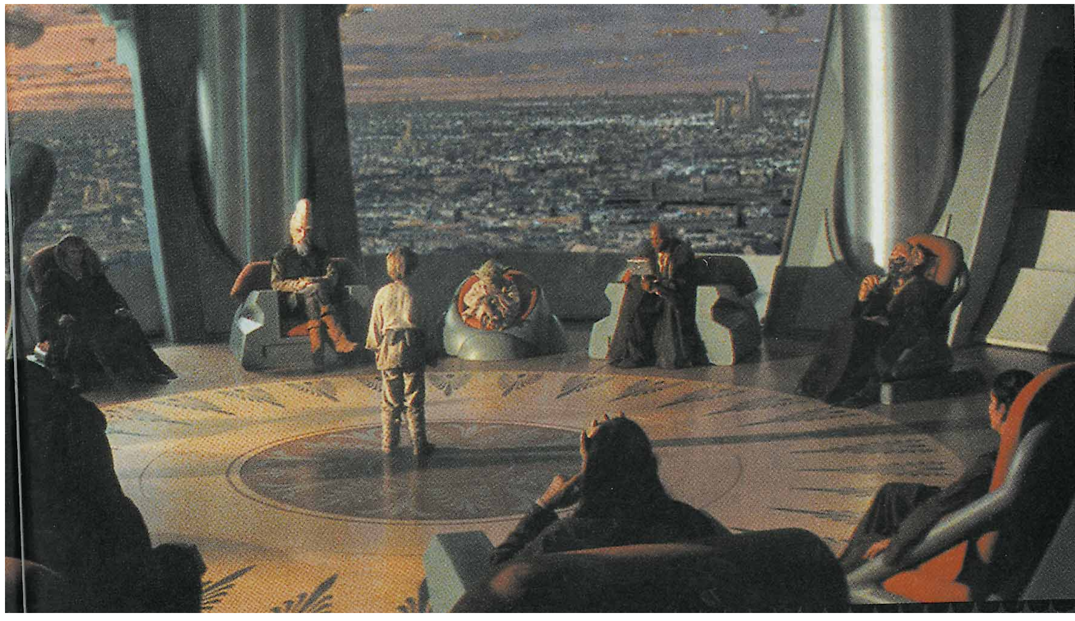

Halsbrecherische Rennen mit den Pods.


Die Cockpits wurden völlig neu gestaltet.


Gerenderte Roboterheere marschieren auf.


Alle Raumjäger sind computergeneriert.


Darth Mauls Laserschwert hat zwei Spitzen.


Der junge Anakin Skywalker (Jake Lloyd) bittet vor dem hohen Rat der mächtigen Jedi-Ritter um Hilfe.

der durch die Belagerung von Naboo in Not geratenen Teeniekönigin Padme Amidala bei. Denn die friedliche Welt der jungen Herrscherin wird von Droiden-Armeen bedrängt, und der intrigante Senator Palpatine (der spätere Imperator) sägt an den Grundfesten der alten Republik. Padme rettet sich nach Tatooine, wo sie ihrem späteren Gatten Anakin begegnet, der gerade in die Grundzüge des Jeditums eingeweiht wird.

Gemeinsam flieht das Quartett nach Coruscant, der Hauptwelt der alten Republik. Unterwegs treffen sie auf alte Bekannte wie das Roboterduo R2D2 und C3PO; letzterer muß zu Beginn als Stahlskelett auf seine goldene Rüstung verzichten. Und auch Jabba the Hut ist nicht weit.




Diese Sequenz zeigt Ihnen die wirbelnde Laserschwerttechnik der Jedi-Ritter in Episode 1.

Maul-Helden

Da Episode 1 vor den drei bisherigen Star Wars-Filmen und damit vor dem bösen Imperium spielt, mußte Lucas auf viele bekannte Versatzstücke verzichten. So gibt es weder Sturmtruppler noch Rebellen oder Todesstern. Für The Phantom Menace wurden neue Schurken verpflichtet, die den bekannten in nichts nachstehen sollen. Darth Maul heißt der gesichtstätowierte Obergegner. Seine Spezialvariante der Jedi-Traditionswaffe hat sogar zu beiden Seiten Laserklingen. Geheimnisvoll im Schatten bleibt in Episode 1 sein Meister Darth Sidious, der letzte Überlebende der Sith. Diese »Dunklen Jedis« gaben dem Jedi Knight-Addon seinen Namen.

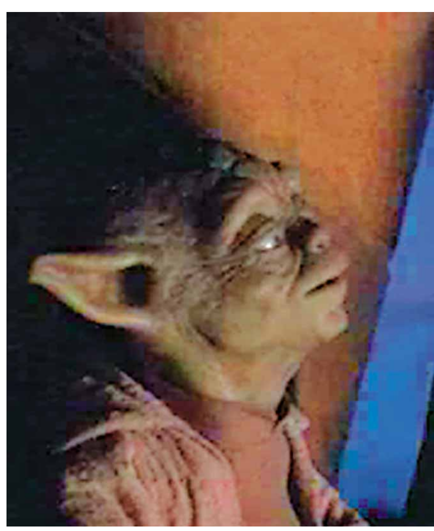
Mit Finte und Finesse

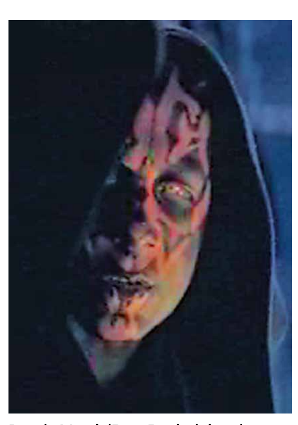
Actionsequenzen wie die Fechtszenen mit den Laserschwertern sollten sich nach Lucas' Willen grundlegend von denen der alten Trilogie unterscheiden. Stuntkoordinator Nick Gillard entwarf die Choreographie der Kampfeinlagen aus alten Samuraitechniken, vermischt mit etwas Kendo und klassischen Säbelkämpfen. »Wir wollten eine schnellere, energiegeladenere Fassung der Originalkampfszenen präsentieren«, so Gillard. Herausgekommen sind extrem schnelle Duelle mit blitzartigen Drehungen der Akteure und mit Sprüngen, bei denen gleichzeitig zwei Gegner durch Tritte außer Gefecht gesetzt werden.


Rasante Raumschlachten mit tonnenweise Spezialeffekten aus den Industrial-Light-and-Magic-Labors dürfen nicht fehlen.

Sand im Getriebe

Wie schon die früheren Teile der Saga wurde Episode 1 größtenteils in Europa produziert. Lediglich für die Außenaufnahmen diente wie beim ersten Film erneut die tunesische Wüste. Und genau wie damals überraschte ein heftiger Sandsturm auch diesmal das Team. Bis auf ein Set wurden alle Kulissen zerstört. Doch während um Lucas herum alle hektisch versuchten, von den Konstruktionen zu retten, was zu retten war, machte der Altmeister seelenruhig am heilgebliebenen Set mit dem vorgesehenen Drehplan weiter. Sein lapidarer Kommentar: »Daß uns das gleiche passiert ist wie beim ersten Film, sehe ich als gutes Omen.« Weniger Probleme hatte das Team beim Dreh in Italien, wo die Naboo-Palastszenen in der Reggia di Caserta produziert wurden. Die meiste Zeit verbrachten Lucas und seine Mannen im Studio in Leavesden in England. Das ist von sehr weitläufigem, unbebautem Gelände umgeben. Einzig ein kleines Nachbardörfchen hätte die ansonsten


Jedi-Meister Yoda (links) mit Darsteller Samu- Menace wird der Gnom von Muppet-Guru

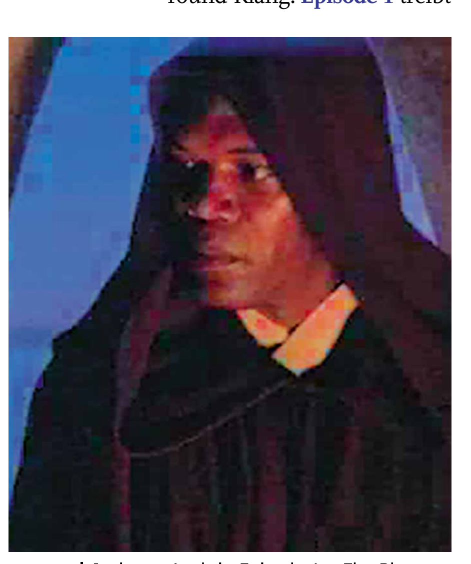

Darth Maul (Ray Parks) ist der gefürchtete Bösewicht in Episode 1.

völlig freie Sicht gestört. Doch ein eigens angeschütteter Hügel versperrt nun den Blick auf die Wohnhäuser. Die Kulissen sollten aus Blueboxgründen den Akteuren nur knapp über Kopfhöhe reichen. Wegen des hochgewachsenen Liam Neeson mußten die Konstrukteure allerdings die erreichte Höhe von 1,85 m auf 2 Meter erhöhen.

Klang-Pioniere

Mit Star Wars forcierte Lucas schon immer die technische Entwicklung des Kinos. Bei der Premiere 1977 war Krieg der Sterne der erste Film, der Dolby Stereo nutzte. Mit seiner THX-Abteilung initiierte Lucas Jahre später ein Qualitätssiegel für Dolby-Surround-Klang. Episode 1 treibt die technische Ausstattung der Kinos noch eine Stufe weiter. Gleichzeitig mit The Phantom Menace feiert auch das Surround-EX-System Premiere. Entwickelt wurde die Erweiterung von THX-Sounddesigner Gary Rydstrom in Zusammenarbeit mit den Dolby Laboratories. Durch einen zusätzlichen Lautsprecher im hinteren Bereich des Kinosaals wird es möglich, Geräusche überall im Raum frei zu plazieren, ohne daß Lautstärkeschwankungen von den Seiten auftreten.

Natürlich wird es wieder eine große Raumschlacht geben. Sämtliche Raumjäger mußten dafür neu entworfen werden. Dabei ging es Lucas vor allem darum, daß man die unterschiedlichen Schiffe nicht mehr auf Anhieb von ihrer Form her der guten oder bösen Seite zuordnen kann. Alles wurde etwas runder, etwas organischer. Für einige der Sternenjäger standen gar Elefanten Pate.


el Jackson. Auch in Episode 1 - The Phantom Frank Oz in bewährter Qualität gesteuert.

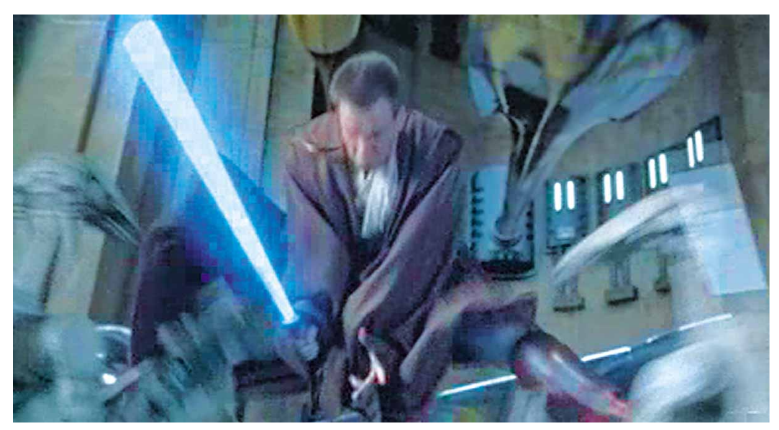
Talente statt Stars

Beim Casting (Motto: Superstars unerwünscht) achteten Lucas' Talentscouts neben dem schauspielerischen Talent auf Ähnlichkeiten zu den Original-Darstellern. So sollte Natalie Portman, als spätere Mutter von Leia, eine gewisse Ähnlichkeit in den Gesichtslinien mit Carrie Fisher aufweisen. Bei der Auswahl von Anakin Skywalker konnte sich Jake Lloyd auch deshalb gegen 3.000 Mitbewerber durchsetzen, weil er nach Auffassung von Cast-Koordinatorin Robin Gurland dem jungen Mark Hamill (Luke Skywalker in den ersten drei Teilen) ähnlich sieht.

Die Zukunft

Während gerade erst die letzten Außenszenen abgedreht wurden, hat Lucas schon Pläne für die Zukunft. Die vor Jahren angekündigten Teile 7 bis 9 sind für ihn kein Thema mehr. Dafür arbeitet er die Story von Episode 2 aus, in der die Klonkriege stattfinden. Im nächsten Jahr beginnen bereits die Dreharbeiten, bei denen Lucas, entgegen früheren Äußerungen, doch selbst Regie führen will. 2002 soll Kinopremiere sein. Nach England wird das Team nicht zurückkehren, denn 20th Century Fox hat gerade ein hypermodernes Studio in Australien eröffnet. Der größte Teil der Darsteller bleibt uns erhalten, lediglich Jake Lloyd wird den Part des Anakin Skywalker an einen älteren Kollegen abtreten müssen. Fest steht, daß er in Episode 2 zwischen 19 und 21 Jahre alt sein soll. Und daß sein Darsteller auch in Episode 3 (2005) Anakin spielen wird, wenn der zu Darth Vader mutiert. In der engeren Wahl befindet sich Mark Hamills Sohn Nathan. Falls die Casting-Ähnlichkeits-Regeln von Episode 1 noch gelten, hat er gute Chancen auf den Job. MIC

→ www.starwars.com


Obi-Wan Kenobi beherrscht perfekt die Kombination von Schwerthieben und Tritten.


Königin Padme Amidala (Natalie Portman) muß sich ohne Jedis selbst verteidigen.


Jabba the Hut hat in Episode 1 wieder seine Finger im Spiel.

Den Film nachspielen

Star Wars Episode 1 The Adventure

Durchleben Sie die komplette Handlung des neuen Star-Wars-Films! Doch wer hinter dem »Adventure« zu Episode 1 ein Puzzle-gespicktes Abenteuerspiel in LucasArts-Tradition erwartet, sieht sich getäuscht.



Obi-Wan Kenobi sollte sich hüten: Diese Kampfdroiden schrecken nicht einmal vor der Vernichtung unschuldiger Blumen zurück.

Der Niedergang des Adventuregenres ist beschlossene Sache. Infocom ruht schon lange in Frieden, Sierra machte gerade seine Yosemite-Entwicklungsstudios zu, und nun liebäugelt LucasArts ebenfalls mit der dunklen Seite der Macht. Von Maniac Mansion bis Grim Fandango lieferte das Unternehmen Abenteuerklassiker am laufenden Band ab. Doch das »Adventure« zum neuen Star Wars-Film wirkt wie eine Kreuzung aus Tomb Raider und Jedi Knight. Traditionsverliebte Rätselfans müssen angesichts des ballerlastigen Action-Adventures ganz gehörig umdenken.

Mehr Action als Adventure

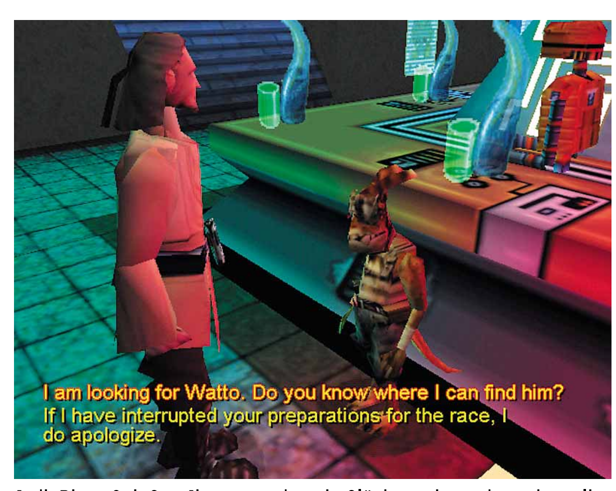
»Es gibt verschiedene Arten von Gameplay«, erklärt Designer Dean Sharpe den Genre-Mix von Star Wars Episode 1 – The Adventure. Von schräg oben blickt man auf seine 3D-Spielfigur herab und kämpft sich mit viel Radau durch ein Dutzend Levels. Der Held darf laufen, springen, schwimmen, Objekte verschieben und Waffen einsetzen. Des Jedis liebste Klinge ist natürlich das Laserschwert, mit dem er freche Angreifer in imperiales Gyros verwandelt oder automatisch Schüsse reflektiert. Später können Sie auch Fahrzeuge wie zum Beispiel einen Schwebepanzer entern und steuern.

Jedis für jeden

»Das ist ein sehr leicht zugängliches Spiel«, erklärt Sean die Designphilosophie von The Adventure. Die Puzzles sind eher Action-orientiert und stammen meist aus den Schubladen »Schalter umlegen« und »Gegenstände verwenden«. Zwar gibt es ein Inventar, in dem Sie spannende Objekte aufbewahren. Doch zur Benutzung ist nicht allzuviel Kombinationsgabe gefordert. Hat man den richtigen Gegenstand am richtigen Ort, wird er automatisch eingesetzt. Auch die gelegentlichen Gespräche mit anderen Figuren haben wenig Rätsel-Kalorien: Die Dialoge wirken durchsichtig; durch Ausprobieren



Mit einer dicken Extrawaffe beschützen wir die Königin.



Jedi-Ritter Qui-Gon Jinn versucht sein Glück an einem der unkomplizierten Dialogpuzzles. Texte und Sprachausgabe werden übersetzt.

sämtlicher Gesprächsthemen kommt man ohne Probleme weiter. Der Redeschwall sorgt immerhin für viel Filmatmosphäre dank vertrauter Stimmen. Zur Aufnahme der Sprachausgabe will LucasArts alle wichtigen Synchronsprecher der deutschen Filmfassung verpflichten. Das fertige Spiel soll zwölf Levels enthalten, in deren Verlauf Sie vier verschiedene Helden steuern; die Wechsel finden vor jedem Abschnitt automatisch statt. Die Hauptcharaktere sind die beiden Jedi-Ritter Obi-Wan Kenobi und Qui-Gon Jinn. Dazu gesellen sich eine Königin und Captain Panaka, der Chef der royalen Garde. Charakterwechsel machen sich auch spielerisch bemerkbar: Jede Person hat ihre Eigenheiten. So können Sie nur dann zum Laserschwert greifen, wenn Sie gerade einen der beiden Jedi-Ritter steuern.

Hohe 3D-Kamera

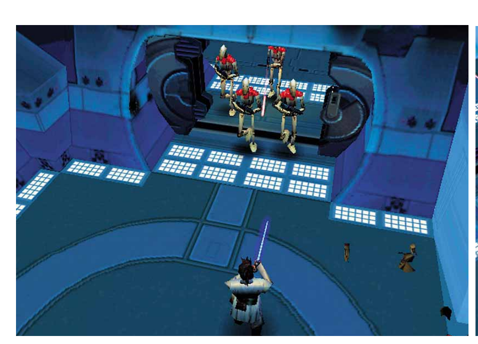
Im Vergleich zu den Abenteuern von Kollegin Croft ist die Kamera weiter oben angebracht; Sie gucken fast aus der Vogelperspektive aufs Geschehen. Der Blickwinkel läßt sich nicht frei einstellen; die 3D-Kameraführung übernimmt das Programm automatisch. Wenn man berücksichtigt, daß The Adventure auch für die Playstation-Spielkonsole erscheinen soll, wirkt die Engine auf den ersten Blick ganz wacker. Ob die technische und künstlerische Qualität ausreichen wird, um 3D-verwöhnte PC-Freaks zu überwältigen, bleibt abzuwarten. Eine Direct3D-kompatible Beschleunigerkarte ist zwingend erforderlich, damit sich in The Adventure auch nur ein Polygon rührt. Der Spielstand darf jederzeit gespeichert werden. Zwischensequenzen tauchen in zwei Varianten auf: Zahlreiche kurze Animationen werden im Rahmen der 3D-Engine in Szene gesetzt; dazu kommen rund zehn Minuten mit vorgerenderten Computergrafik-Filmen.



Noch haben die Kampfroboter nicht gemerkt, daß sich ein gut gerüsteter Jedi im Sumpf anschleicht.



Hoffentlich hinterläßt diese Massen-Schießerei keine Schmauchspuren im Fliesenbelag.





Auf dem Föderationsschiff reflektiert Kenobi mit seinem Laserschwert einige Energiesalven seiner Gegner.

Die nächsten Star-Wars-Spiele

Bevor er Boß von LucasArts wurde, versuchte sich Jack Sorensen als Musiker und Wall-Street-Manager. Anläßlich der Offenbarungs-Pressekonferenz wirkte er erleichtert, daß sich Racer und The Adventure der Fertigstellung nähern: »Es ist zweieinhalb Jahre her, seit wir mit der Entwicklung begonnen haben.«

Bereits 1996 traf sich Sorensen zur Konzeptabstimmung mit George Lucas, als dieser noch am Filmdrehbuch feilte. Racer und The Adventure sind nur die Spitze des Eisbergs; bei LucasArts laufen weitere streng geheime Star-Wars-Aktivitäten auf vollen Touren. »Wir fangen jetzt schon langsam an, uns erste Gedanken über die Spiele zu Episode 2 zu machen«, verrät Sorensen. Die nächsten Monate stehen jedoch erst einmal ganz im Zeichen von Episode 1. Bei zwei Spielen will man es nicht belassen, weitere sollen zum Jahresende erscheinen.

GameStar zapfte die Gerüchteküche an und bekam ein paar ebenso spannende wie unbestätigte Witterungen in die Nase. Nach dem Motto »In jedem populären Genre ein Episode-1-Spiel« könnten zu Weihnachten eine Flugsimulation und ein 3D-Shooter folgen. Schließlich warten wir immer noch auf einen Nachfolger zu Jedi Knight. Fehlt eigentlich nur noch das Strategiegenre zur Vervollständigung der Episode-1-Sammlung. Allerdings hat man mit Force Commander immer noch eine unvollendete Echtzeit-Leiche im Keller, die historisch zur alten Filmtrilogie gehört – sich aber sicherlich auf Episode 1 umstricken läßt...



LucasArts-Präsident Jack Sorensen verspricht Episode-1-Spiele für alle wichtigen Genres.

Von Neboo nach Coruscant

In einer Hinsicht stellt Episode 1 – The Adventure ein Novum dar: Es ist das erste Spiel, bei dem Sie die Handlung eines Star Wars-Films genau nachspielen, von der Anfangsszene bis zum Finale. Die Geschichte konzentriert sich im wesentlichen auf drei Planeten: Naboo, Tatooine und Coruscant. Vor allem in Städten stoßen Sie auf kleine Nebenmissionen, deren Lösung für das Weiterkommen in der Story nicht unbedingt nötig ist. Im Spiel werden einige Schauplätze zudem detaillierter dargestellt als im Film. Also definitiv ein Programm, das man sich erst vorknöpfen sollte, nachdem man die Leinwandvorlage gesehen hat. Die läuft dummerweise erst Anfang September in Deutschland an, während The Adventure Ende Mai zeitgleich mit dem US-Kinostart erscheinen soll. Echte Fans sollten also mit dem Kauf des Spiels lieber warten, um sich die Spannung zu erhalten. HL





Kampfdroiden sind die Ahnen der Stormtrooper. Links sehen Sie Spielgrafik, rechts eine Zwischensequenz.



Von einem Dschungelhangar startet dieser schnittige Kampfgleiter.

Episode 1 – The Adventure

Genre:	Action-Adventure	Hersteller:	LucasArts
Termin:	Mai '99	Ersteindruck:	Gut

Heinrich Lenhardt: »Die Macht der Star-Wars-Lizenz kann dieser Third-Person-Shooter mit Rätsel-light-Geschmack gut gebrauchen. Hoffentlich kommen bis zur Fertigstellung noch ein paar spielerische und grafische Glanztaten ins actionreiche Ballergebräu.«

Interview: Designer mit Star-Wars-Lizenz



Julian Eggebrecht von Factor 5 plaudert über die Besonderheiten bei der Entwicklung von Star-Wars-Spielen.

GameStar Julian, wie habt ihr es geschafft, euch für den kleinen Kreis der Designer zu qualifizieren, die Star-Wars-Spiele schreiben dürfen?

Julian Eggebrecht: Mit viel Glück und Beziehungen. Ich habe 1989 bei meiner ersten Berührung mit der Spielebranche in Kalifornien den späteren Produzenten von X-Wing und Super Star Wars kennengelernt. Damals hatte ich meine Abiturszeit damit verbracht, einigen großen Firmen ganz frech unsere Dienste als Spiele-Programmierer anzubieten. Als sich Factor 5 dann 1992 auf Videospielkonsolen etabliert hatte, kamen wir auf einer Messe beim LucasArts-Stand vorbei – und eben dieser Produzent war inzwischen der größte Fan unserer Turrican-Spiele. Gut zehn Minuten später hatten wir ein Angebot von LucasArts.

GameStar Wie sehr gucken euch LucasArts und Lucasfilm bei der Entwicklung auf die Finger?

Julian Eggebrecht: Wir müssen die Story, alle grafischen Konzepte und unsere Musik-Neukompositionen von Lucasfilm absegnen lassen. Die Kommunikation übernimmt in der Regel der zuständige Produzent bei LucasArts. Die Beziehung mit LucasArts hat allerdings nichts mit »auf die Finger schauen« zu tun: Unsere Firmen arbeiten schon so lange miteinander, daß wir zueinander großes Vertrauen haben. LucasArts kann sich darauf verlassen, daß wir uns an die Regeln im Star-Wars-Universum halten – wir sind nun mal in dieser Beziehung typisch deutsch: sehr penibel und genau. Wenn die Spiele dann George Lucas gezeigt werden, ist natürlich immer etwas Nervosität dabei, wir hatten allerdings noch keine negativen Erlebnisse.

GameStar Fühlt ihr euch manchmal beim Design eingeengt, weil ihr euch an Regeln und Historie des Star-Wars-Universums halten muß?

Julian Eggebrecht: Selten – und diese Einschränkungen werden ersetzt durch das Streben, dem Star-Wars-Universum ganz besonders gerecht zu werden. So lächerlich es klingt: Den Winkel des scrollenden Star-Wars-Vorspanntexts exakt wie im Film hinzukriegen, ist schon ein gewisser Ansporn, ebenso die möglichst echte Reproduktion der Schiffe. Wir wollten speziell in Rogue Squadron deutlich exakter arbeiten als zum Beispiel Larry Hollands Team bei seinen X-Wing-Spielen.

GameStar Könntet ihr jetzt schon darüber reden, falls ihr ein neues Star-Wars-Spiel zu Episode 1 entwickeln würdet?

Julian Eggebrecht: Es wäre nach dem Bestseller Rogue Squadron für beide Seiten schon naheliegend, gemeinsam ein Episode-1-Projekt zu machen – offiziell ist allerdings noch nichts... HL

Wettrennen der Schwebegleiter

Star Wars Episode 1 Racer

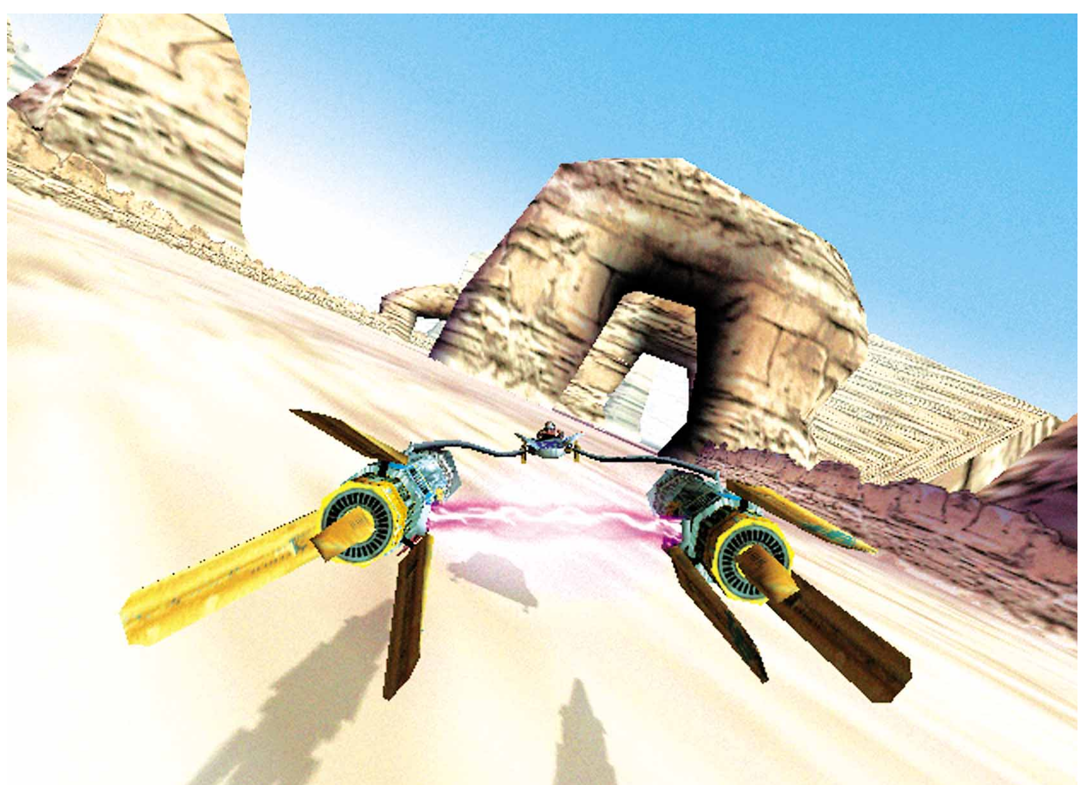
Im Racer-Spiel von LucasArts besuchen Sie sieben Welten des Star-Wars-Universums, um mit raketengetriebenen Rennern Ruhm und Reichtum zu ernten.



Hosenmatz Anakin Skywalker dürfte bei uns auf der Erde nicht mal ein Moped steuern. Geschweige denn einen von zwei Turbinen angetriebenen Podracer, der mit 800 Meilen pro Stunde über den Wüstenboden fegt. Warum und weshalb der Sieg im Podracer-Rennen auf Tatooine für Anakin Skywalker so wichtig ist, bleibt im Rahmen der Storygeheimhaltung nebulös. Vor dem US-Kinostart von Star Wars Episode 1: The Phantom Menace sollen möglichst wenige Handlungsdetails an die Öffentlichkeit dringen. Wer plaudert, riskiert eine imperiale Stormtrooper-Invasion. Bei Racer schlüpfen Sie in Anakins Rolle oder steuern einen anderen Piloten, um in der ebenso schnellen wie gefährlichen Outlaw-Rennsportart Meister aller Planeten zu werden.

Dreieck mit Affenzahn

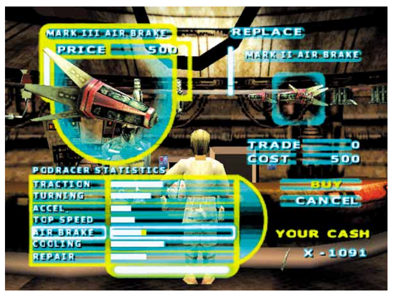
Ein Podracer besteht aus drei voneinander unabhängig beweglichen Teilen, die durch eine wackelige Stahlseilkonstruktion zusammengezurrt werden. Vorneweg geben die beiden mächtigen Triebwerke Gas und ziehen die kleine Pilotenkapsel nach. Ein ungewöhnlicher Umstand, der für eine Steuerung fernab üblicher Rennspielkonventionen sorgt. »Hier gibt's nicht nur links-rechts-schneller-langsam«, verspricht Projektleiter Eric Johnston. Indem man den Joystick zurück oder nach vorne bewegt, bekommt der Racer mehr Aufwärtsdrift oder schwebt dichter über dem Boden. »Stell' dir die Dinger als eine Kreuzung aus Formel-1-Boliden und einer Boeing 747 vor«, umschreibt Eric das Steuerungsgefühl.



Schmiert ein Triebwerk zur Seite weg, kommt die ganze Dreieck-Konstruktion des Podracers heftig ins Schlingern.

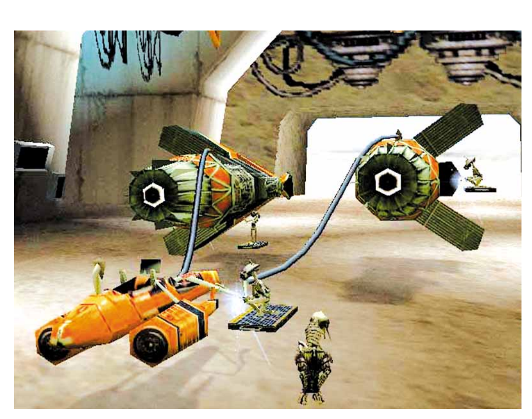
Mit bis zu 1.300 km/h werden Überholmanöver zur blitzartigen Angelegenheit; die Gegner bekommt man nur für kurze Zeit mal aus der Nähe zu sehen.

Neben Lenkrädern und Pedalen werden auch zwei Joysticks gleichzeitig unterstützt, pro Triebwerk ein eigener Knüppel. Zu den fortgeschrittenen Manövern gehört die seitliche Drehung, um mit dem Podracer hochkant durch enge Ritzen zu flitzen.



Anakin beim Ausrüstungs-Shopping: Gerade kauft er eine verbesserte Luftbremse.

Eine halsbrecherische Technik, die im Spielfilm eindrucksvoll vorexerziert wird. Während des Rennens sollten Sie die Zustandsanzeigen für die beiden Triebwerke gut im Auge behalten. Eine allzu wilde Fahrweise kann die Schnuckelchen überhitzen, woraufhin sie Feuer fangen. Bevor der Podracer explodiert, versucht man eine Reparatur während des Flugs, die allerdings dezent bremsend wirkt. Auch die dickste Kollision wirft Sie nicht aus dem Rennen: Selbst bei einer Totalzerstörung materialisiert Ihr Gleiter nach ein paar Sekunden wieder auf der Strekke, was den Action-Charakter des Rennspiels unterstreicht.


Zwischen den Rennen reparieren die angeheuerten Roboter den angeschlagenen Podracer von Anakin Skywalker.

Wettkampf auf 8 Planeten

Der Film begnügt sich mit dem Rennen auf Tatooine, **Racer** entführt Sie auch auf andere Planeten. Insgesamt 21 Strecken verteilen sich auf acht grafisch unterschiedliche Standorte. Beim Flug über flammende Methanseen droht der Podracer anzuschmauchen; in Anti-Schwerkraft-Feldern werden kurzzeitig alle Steuerungsgewohnheiten aufgehoben. Effekte wie transparente Rauchwolken, Nebelschwaden, Regen- und Schneeschauer sollen die spezifische Planetenstimmung unterstützen. Wetterereignisse sind allerdings rein kosmetischer Natur und wirken sich nicht aufs Flugverhalten aus. Je nach Strecke schwanken die Rundenzeiten zwischen 30 Sekunden und vier Minuten. Mehrere Abzweigungen sollen zum Experimentieren einladen; an manchen stehen gleich drei Routen zum Weiterflug zur Wahl. Dazu gesellen sich versteckte Nebenpfade: Auf der Eiswelt Ando Prime können Sie frech durch ein Zelt brettern, hinter dem sich ein getarnter Durchgang verbirgt.

Ein Turniermodus hält die Rennserie zusammen: Durch gute Plazierungen verdienen Sie Geld, um Ihren Racer weiter aufzurüsten. Zu Spielbeginn werden Sie die Wahl zwischen vier bis sechs Rennern haben. Jeder Podracer ist an einen bestimmten Charakter gekoppelt. Sie können also nicht mit Anakin den dicken Renner von Bösewicht Sebulba steuern. Jeder Planet hat einen Champion, den Sie besiegen müssen, um ihn »freizuschalten«. Sobald das geschehen ist, kann man ein neues Turnier mit dieser neuen Spielfigur samt ihrem Podracer beginnen.



Der Podprotz mit doppelter Düsenkraft dreht auf der Eiswelt Ando Prime seine Runden.



Dieser tollkühne Flug führt durch einen Unterwassertunnel auf dem Planeten Aquilaris.

Podracer-Tuning

Um sich für den nächsten Wettkampf zu qualifizieren, reicht auch ein zweiter oder dritter Platz, doch sind die Prämien dann entsprechend kleiner. Zwischen den Wettkämpfen steuern Sie Anakin Skywalker durch ein kleines 3D-Szenario, wo Roboter die Dellen vom letzten Rennen reparieren. Je mehr solcher Mechaniker Sie anwerben, desto größer das Reparaturvolumen. Durch den Kauf besserer Einzelteile können Sie Bremsvermögen, Spitzentempo, Triebwerkskühlung, Kurvenwendigkeit, Beschleunigungswerte und Lenkungsgutmütigkeit verbessern. Auf dem Schrottplatz finden Jedi-Jünger mit beschränktem Taschengeld-Volumen leicht gebrauchte, aber billige Einzelteile. Ballereien sind nicht vorgesehen, doch auch so sollte genug Adrenalin durch die Blutbahn spülen. HL

Star Wars Episode 1: Racer

Genre: Action-Rennspiel
Hersteller: LucasArts
Termin: Ende Mai '99
Ersteindruck: Gut

Heinrich Lenhardt: »Ben Hur mit Raketenantrieb: Die Konstruktion der Podracer-Gespanne verspricht eine ungewöhnliche Action-Flugerfahrung. Das Tempo ist hoch, die Grafikengine drängt sich allerdings noch nicht für intergalaktische Schönheitspreise auf.«

Auf den Schwingen des Falken



X-Wing Alliance

Die berühmte Schlacht um Endor aus »Rückkehr der Jedi-Ritter« tobt erneut, doch diesmal stecken Sie mittendrin: Im Cockpit des Rasenden Falken bringen Sie das Weltall zum Glühen und besiegen das Imperium.



Auf Bonus-CD: Videospecial

Welcher Krieg der Sterne-Fan würde nicht gern im Cockpit eines Rebellenjägers Darth Vader samt Imperium zu Sternenstaub zerbröseln? Kein Wunder, daß die drei Star Wars-Simulationen (X-Wing, TIE Fighter, X-Wing vs. TIE Fighter), zu denen seit 1993 außerdem diverse Missionserweiterungen erschienen sind, zu den erfolgreichsten Titeln von LucasArts zählen. Ihr brandneues Werk X-Wing Alliance spielt noch im »alten« Star Wars-Universum, ohne Bezüge zur Episode 1. Als unerfahrener Rookie treten Sie der Allianz bei, um sich durch 53 Missionen bis in die Elite der Rebellen vorzukämpfen. Denn nur die Besten dürfen an Bord des Rasenden Falken in der Schlacht um Endor den Todesstern in die Luft jagen. Und zwar zeitlich zwischen den beiden Filmen Das Imperium schlägt zurück und Rückkehr der Jedi Ritter.

Facts

- 53 Solomissionen
- 8 Raumschiffe im Solomodus
- 11 Zwischenvideos
- 8 Multiplayer-Rennen
- 20 Raumschiffe im Mehrspielermodus

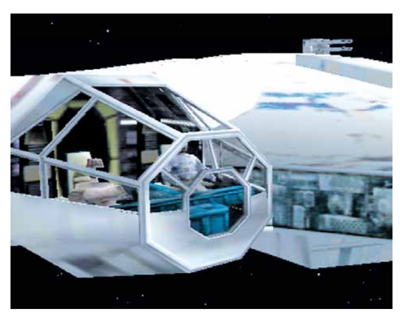
Vom Händler zum Rebellen

Siehe CD: Video-Special, Time 0:52

Die Handlung von X-Wing Alliance setzt ein, als die Rebellen vom Eisplaneten Hoth fliehen müssen. Davon bekommt Ihr Alter Ego Ace Azzameen allerdings nur wenig mit. Denn auf der väterlichen Raumstation geht scheinbar alles seinen gewohnten Gang. Als jüngster Sproß einer Händlerdynastie werden Sie mit einem schwach bewaffneten Transporter auf einen vermeintlich harmlosen Erkundungsflug geschickt. Dabei stoßen Sie auf die Viraxo, skrupellose Konkurrenten, die mit dem Imperium gemeinsame Sache machen. Ehe Sie sich versehen, ist die Hälfte Ihrer Sippe tot oder verhaftet, und imperiale Schergen sind Ihnen auf den Fersen. Es kommt, wie es muß: Sie treten der örtlichen Rebellentruppe bei und kämpfen fortan nicht nur gegen schlecht bewaffnete Piraten,



Wenn Ihr Jäger getroffen wird, spritzen Funken und elektrostatische Entladungen von den Cockpitanzeigen auf.


Von außen sehen Sie Ace und seinen Roboter, die sogar ihre Köpfe bewegen.

sondern auch gegen gut ausgebildete Imperiale in wieselflinken TIE Fightern.

Gehaltvolle Missionen

Siehe CD: Video-Special, Time 1:42

Bevor Sie loslegen, sollten Sie in Ruhe das ausführliche Briefing absolvieren. Doch auch während der Einsätze entwickelt sich die Handlung weiter. Die Primär- und Sekundärziele, die Ihnen vor jedem Start vorgelesen werden, sind also nicht in Stein gemeißelt. So sollen Sie in einem Ihrer Aufträge Vater und Bruder eigentlich nur zu einem Rendezvous mit Schmugglern begleiten. Doch die Piraten treiben ein falsches Spiel. Kaum sind die Verwandten am Treffpunkt sicher angedockt, schwirren Raumhelm-bewehrte Saboteure los, um die Triebwerke der familieneigenen Flieger zu deaktivieren. Ein riskanter Wettlauf mit der Zeit beginnt. Urplötzlich auf sich allein gestellt, nehmen Sie die Jungs ins Visier und sorgen gleichzeitig dafür, daß keinem der hilflosen verbündeten Transportschiffe etwas passiert.


Nach den meisten Missionen bekommen Sie Souvenirs von dankbaren Mitfliegern.



Zum Greifen nah erscheint der Todesstern. Doch noch verteidigen TIE Fighter und Sternenzerstörer das imperiale Bollwerk.

Bekanntes Cockpit

Siehe CD: Video-Special, Time 1:52

Wenn Sie bereits einen der Vorgänger gespielt haben, werden Sie sich im Cockpit sofort zurechtfinden. Übersichtlich informieren die Radarschirme für Front- und Rückbereich Sie über herannahende Gegner. Ein Multifunktions-Display am unteren Bildschirmrand zeigt Daten zu Panzerung und Schildstärke der anvisierten Feinde an. Diese Infos helfen Ihnen bei der Entscheidung, mit welchem Waffensystem Sie das Feuer eröffnen sollten. Laserwaffen verbrauchen Energie und laden sich nur langsam wieder auf. Bei Bedarf können Sie deshalb zusätzlichen Saft aus den Schutzschilden oder den Antriebsaggregaten umleiten. Raketen und Protonentorpedos sind dagegen Einmalwaffen, die nur im heimatlichen Hangar nachgefüllt werden können. Allerdings kostet diese Aktion Zeit, und es kann Ihnen passieren, daß nach Ihrer Rückkehr vom eigenen Geschwader nichts mehr übriggeblieben ist.

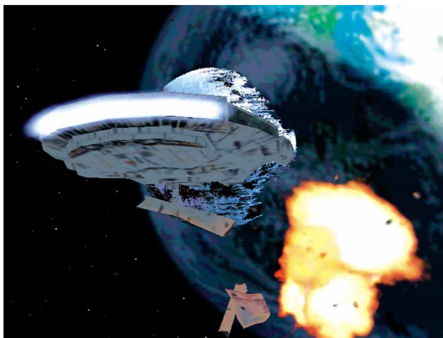


Zwei TIE Fighter gleichzeitig nehmen hier unseren X-Wing ins Visier.

Gefährliche Medizin

Kurz nach der Schmugglermission liefern Sie die bei diesem Einsatz erbeuteten Medikamente zu einem Rebellenhospital, das bei Ihrem Eintreffen von einem Sternenzerstörer angegriffen wird. Der Rebellenkommandant verdächtigt Sie, ein imperia-




Der Todesstern zerstört mit seinem gefürchteten Laserstrahl einen Calamari-Kreuzer.

Raumjäger-Fibel für Rebellen

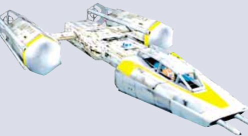
X-Wing

Mit vier koppelbaren Laserkanonen sowie Protonentorpedos können Sie vor allem den leicht gepanzerten TIE Bombern einheizen.



Y-Wing

Der Y-Wing ist ein Kompromiß aus Jäger und schwerem Bomber. Die Doppel-Torpedowerfer gleichen zwei magere Laserkanonen aus.



A-Wing

Der A-Wing ist der schnellste Rebellenjäger. Zwei Laserkanonen und die Concussion-Raketen entschädigen für schwache Schilde.



B-Wing

Mit jeweils zwei Ionenkanonen, Torpedowerfern, Blasterkanonen und einem Laser nimmt es der B-Wing auch mit größeren Imperiums-Raumschiffen auf.

Z-95 Headhunter

Zwei Laserkanonen und Concussion-Raketen gleichen die generelle Unterlegenheit des Z-95 ein wenig aus.



YT1300

Der Frachter mit zwei Laserkanonen (eine davon kann ein mitgeführter Roboter bedienen) nimmt es nur mit leichten Zielen auf.



YT2000

Schnellere und mit mehr Laserkanonen ausgestattete Variante des YT1300. Seine Panzerung ist schlechter als beim Rasenden Falken.



Rasender Falke

Aufgemotzte Version des YT1300. Der Rasende Falke ist erheblich schneller, verfügt über drei Kanonen und ist besser gepanzert.



Martin Deppe



Der Zauber fliegt mit

Und wieder eine X-Wing-Simulation, die ich durchspielen werde. Denn das Star-Wars-Feeling ist einfach nicht zu schlagen – dafür lasse ich jeden Wing Commander links liegen. Das fängt beim opulenten Soundtrack an und hört mit dem vertrauten Wummern der Torpedos und Lasergeschütze auf. Und die knapp vorbeiheulenden TIE Fighter strapazieren wieder mein Nervenkostüm.

Vermißtenliste

Bei aller Euphorie: Für den nächsten Teil der Serie sollte LucasArts das hochkomplexe Missionsdesign überarbeiten. Zu oft mußte ich einen Einsatz nur deshalb wiederholen, weil mir im Eifer des Gefechts ein wichtiger Funkspruch entgangen war. Mir fehlt eine wirklich dynamische Kampagne. Die Zwischenschnipsel kommen nicht an die tollen Sequenzen aus Balance of Power heran. Und vor allem der Internetmodus erlaubt zu wenig Teilnehmer. Die riesigen Schlachten sollte man auch mit mehr als vier Piloten bestreiten können. Dafür reichen über 50 Missionen dicke für ausgiebige Solo-Kämpfe gegen Vaders Schergen.

ler Köder zu sein. Nur Ihr beherzter Versuch, den Krankenhausschiffen sicheres Geleit zu geben, kann ihn vom Gegenteil überzeugen. Dabei müssen Sie stets konzentriert den (größtenteils gut eingedeutschten) Funksprüchen lauschen, um nicht den roten Faden zu verlieren. Passiert das doch einmal, können Sie in einer Online-Hilfedatei die Ihnen zugedachten Haupt- und Nebenziele jederzeit nachschlagen.

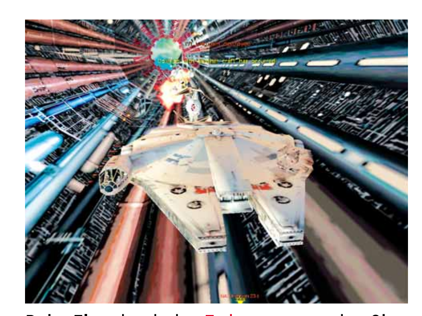
Familienfehde

Siehe CD: Video-Special, Time 3:26

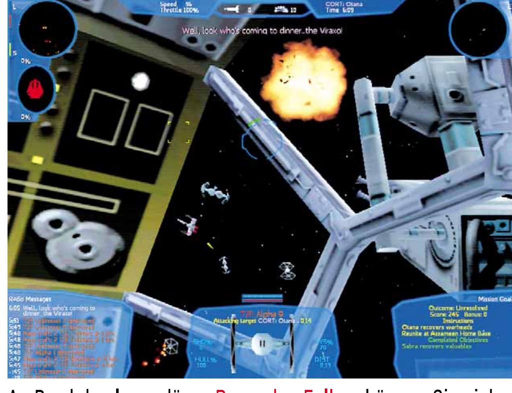
Gelegentlich dürfen Sie sich vor dem Start aussuchen, ob Sie lieber mit einem X-Wing, dem wendigeren A-Wing oder dem dicken, bombentauglichen B-Wing losfliegen möchten. Dann und wann werden Sie auch von Ihrer Familie zurückbeordert, um gefangene Verwandte zu befreien oder Racheaktionen gegen die Viraxos durchzuführen. Dann steuern Sie den hauseigenen YF1300-Transporter, eine abgespeckte Version von Han Solos Rasendem Falken. Mit an Bord ist jedesmal Ihr treuer Roboter Emkay, der Ihnen hilfreich zur Seite steht: Der YF1300 verfügt über zwei voneinander unabhängige Geschütze, die separat bedient werden können. Dabei haben Sie die Wahl, ob Sie lieber fliegen und Emkay die rotierende Kanonenkuppel überlassen, oder den Blechkumpan ans Steuer setzen und sich selber hartnäckigen Gegnern widmen.

Opulente Optik

Für **X-Wing Alliance** haben sich die LucasArts-Grafiker kräftig ins Zeug gelegt. Das wird schon offenbar, wenn Sie aus dem mit werkelnden Wartungsrobotern gefüllten 3D-Hangar starten. Sehr große Planeten und Sternennebel bringen Farbe in die Dunkelheit des Alls, Sonnen und imaginäre Lichtquellen zaubern Schatten auf die Raumschiffe. Bei einem Blick von außen ins Cockpit des Falken können Sie sowohl den Piloten als auch den mitfliegenden Roboter erkennen, die sogar ihre Köpfe bewegen. Sternenzerstörer sind nicht länger nur ein dickes Dreieck mit Texturen, sondern haben an der Unterseite eine Öffnung, in die Sie hineinfliegen können. Spielerisch bringt dieses kniffige Fliegerkunststück allerdings nichts. Am eindrucksvollsten wirkt die finale Schlacht um Endor. Vor dem Waldmond schwebt majestätisch der halbfertige, aber bereits einsatzfähige Todesstern, während sich die gesamte imperiale Flotte langsam aber sicher nähert. So wirkt es zumindest. Erst beim zweiten Blick fällt auf, daß zwei Drittel der vermeintlichen Sternenzerstörer sowie Planeten samt Todesstern nur Hintergrund-



Beim Flug durch den Todesstern werden Sie von aggressiven TIE Fightern verfolgt.



An Bord des legendären Rasenden Falken können Sie sich selbst hinter die Kuppelkanone schwingen.

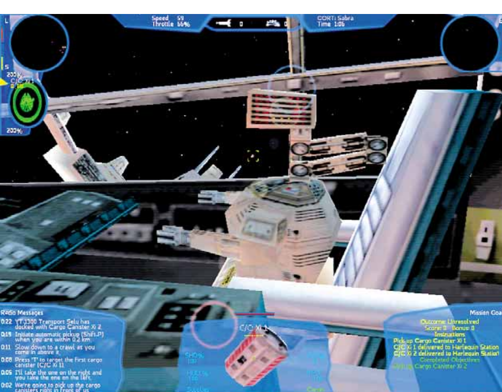


Die Schlacht um den Waldmond Endor markiert den Höhepunkt. Der Todesstern und einige der herannahenden Sternenzerstörer sind allerdings keine echten 3D-Objekte, sondern aufgemalter Bestandteil des Hintergrundbildes.

grafiken sind. Erreichen können Sie die Orte in diesen Missionen nie. Das fällt aber kaum auf, da genügend Gegner vorhanden sind und ein enger Zeitrahmen verhindert, daß Sie sich der potemkinschen Flotte überhaupt nähern können.

Tief im Tunnel

Nur in der allerletzten Mission fliegen Sie mit dem Rasenden Falken im Innern des Todessterns und arbeiten sich durch die Tunnelsysteme bis zu dem Reaktorkern vor. Ihr größter Feind dabei sind die extrem engen Rohrwandungen und von hinten aufprallende verbündete Flieger. Wenn Ihnen die Schlacht um Endor schnuppe ist, und Sie sich lieber in Mehrspieler-Gefechte stürzen wollen, dürfen Sie Ihr Können mit bis zu sieben menschlichen Kontrahenten messen, fehlende Opponenten übernimmt die CPU. Dabei können Sie auch imperiale Schiffe fliegen, was die Auswahl von acht auf 20 Raumer erweitert. Egal ob TIE Bomber, B-Wing oder Rasender Falke, mit allen können Sie selbstgebastelte Minimissionen in Teams oder Rennen durch im Raum schwebende Metallringe und vertrackt angelegte Minenkurse absolvieren. Nur wenn Sie die Ringe perfekt durchfliegen, bekommen Sie einen Geschwindigkeitsbonus. Kollisionen nagen an Schutzschilden und Tempo. Nervig: Pro Spieler ist unfairerweise eine eigene CD nötig. MIC



Das virtuelle Cockpit ist spielerisch zwar vollkommen unbedeutend, sieht aber fast kinoreif aus.



Die Rennkurse führen Sie durch verwinkelt angelegte, sehr enge Minenschächte.

Mick Schnelle



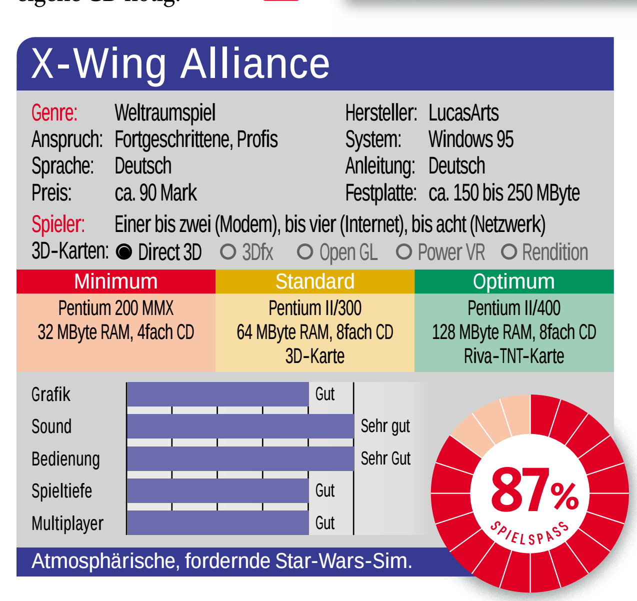
Fast wie im Kino

Ich war X-Wing Alliance gegenüber ein wenig skeptisch. Zu groß war vor gut zwei Jahren meine Enttäuschung über das mittelmäßige X-Wing vs. TIE Fighter. Doch diesmal haben Larry Holland und sein Team bewiesen, daß sie nach wie vor ein Händchen für das Genre haben. Vor allem die Atmosphäre stimmt. Ständig passieren unvorhergesehene Dinge, der Funkverkehr klingt authentisch. Die Missionsziele sind zwar nicht immer ganz leicht, aber doch stets schaffbar.

Dazu kommt die kräftig aufpolierte Grafik. Besonders die Planeten und natürlich der Todesstern sind sehr stimmungsvoll geraten. In Kombination mit der sich in gewissen Grenzen anpassenden Musik, die größtenteils den drei Filmen entstammt, fühlte ich mich schnell wie Han Solo persönlich.

Knifflige Missionen

So spannend die Missionen auch sind, so höllisch muß ich aufpassen, ja keine Zieländerung zu verpassen. Gelegentlich macht sich die generell gute deutsche Lokalisierung durch Übersetzungs-Schludrigkeiten wie »Timing ist schwierig« unangenehm bemerkbar. Doch das sind Detailmängel, was letztlich zählt, ist der Spielspaß. Der geht hier Hand in Hand mit der tollen Atmosphäre und der hohen Identifikation mit dem Hauptcharakter. Schöner als in X-Wing Alliance können Sie das Imperium derzeit nicht besiegen.



X-Wing Alliance

Genre:	Weltraumspiel	Hersteller:	LucasArts
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 150 bis 250 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis vier (Internet), bis acht (Netzwerk)

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium II/300 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II/400 128 MByte RAM, 8fach CD Riva-TNT-Karte

Grafik	Gut
Sound	Sehr gut
Bedienung	Sehr Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Gut

87% Spielspass

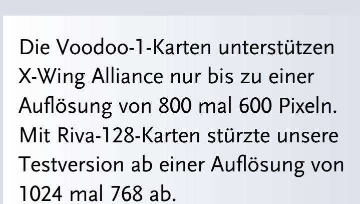
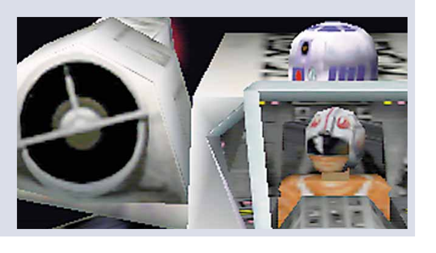
Atmosphärische, fordernde Star-Wars-Sim.

Technik-Check: X-Wing Alliance

X-Wing Alliance unter der Lupe: Alle Facts zu Hardware und Technik.



Aus der nebenstehenden Szene von **X-Wing Alliance** haben wir einen Ausschnitt vergrößert, um die Bildqualität der verschiedenen Grafikkonfigurationen zu vergleichen. Links finden Sie den Software-Modus, in der mittleren Reihe Lowend-3D-Karten, etwa die Riva 128, und rechts alle Modelle ab einer Voodoo 2 oder Riva TNT. Achtung: Diese Ausschnitte sagen lediglich etwas über die Bildqualität aus. Was die Geschwindigkeit der 3D-Grafik auf Ihrem Rechner anbelangt, werfen Sie einen Blick in die Performance-Tabelle auf der rechten Seite. MIC

	Der Software-Modus	*Die Mittelklasse*	*Die Highend-Klasse*
	Alle Karten ohne Direct-3D-Treiber (Baujahr '96 und früher)	Voodoo 1, Riva 128 und vergleichbare Chips (ATI Rage Pro, Rendition V2200)	Riva TNT und aufwärts (Voodoo 2, Banshee, G200, Rage 128, Savage)
640x480, minimale Details			
800x600, maximale Details	Der Software-Modus unterstützt nur die unterste Auflösungsstufe von 640 mal 480 Pixeln.		
1024x768, maximale Details	Der Software-Modus unterstützt nur die unterste Auflösungsstufe von 640 mal 480 Pixeln.	Die Voodoo-1-Karten unterstützen X-Wing Alliance nur bis zu einer Auflösung von 800 mal 600 Pixeln. Mit Riva-128-Karten stürzte unsere Testversion ab einer Auflösung von 1024 mal 768 ab.	
1600x1200, maximale Details	Der Software-Modus unterstützt nur die unterste Auflösungsstufe von 640 mal 480 Pixeln.	Die Voodoo-1-Karten unterstützen den Z-Buffer-Modus nur bis zu einer Auflösung von 800 mal 600 Pixeln. Mit Riva-128-Karten stürzte unsere Testversion ab einer Auflösung von 1024 mal 768 ab.	

Die Performance-Tabelle

	Software-Modus	Riva 128	Voodoo 1	Voodoo 2	Banshee	Riva TNT
P200 MMX						
640x480, hohe Detailstufe	🔴	🟡	🟡	🟡	🟡	🟡
640x480, geringe Detailstufe	🟡	🟡	🟡	🟢	🟢	🟢
800x600, hohe Detailstufe	⚫	🔴	🔴	🔴	🔴	🔴
800x600, geringe Detailstufe	⚫	🔴	🔴	🟡	🟡	🟡
1024x768, hohe Detailstufe	⚫	Absturz	⚫	🔴	🔴	🔴
1024x768, geringe Detailstufe	⚫	Absturz	⚫	🟡	🟡	🟡
1600x1200, hohe Detailstufe	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	🔴
1600x1200, geringe Detailstufe	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	🔴
K6-2/400						
640x480, hohe Detailstufe	🟡	🟡	🟡	🟡	🟡	🟡
640x480, geringe Detailstufe	🟢	🟢	🟢	🟢	🟢	🟢
800x600, hohe Detailstufe	⚫	🟡	🟡	🟡	🟡	🟡
800x600, geringe Detailstufe	⚫	🟡	🟡	🟢	🟢	🟢
1024x768, hohe Detailstufe	⚫	Absturz	⚫	🔴	🔴	🔴
1024x768, geringe Detailstufe	⚫	Absturz	⚫	🔴	🔴	🔴
1600x1200, hohe Detailstufe	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	🔴
1600x1200, geringe Detailstufe	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	🔴
P II/300						
640x480, hohe Detailstufe	🟢	🟡	🟡	🟢	🟢	🟢
640x480, geringe Detailstufe	🟢	🟢	🟢	🟢	🟢	🟢
800x600, hohe Detailstufe	⚫	🔴	🔴	🟡	🟡	🟡
800x600, geringe Detailstufe	⚫	🟡	🟡	🟢	🟢	🟢
1024x768, hohe Detailstufe	⚫	Absturz	⚫	🔴	🔴	🔴
1024x768, geringe Detailstufe	⚫	Absturz	⚫	🟡	🟡	🟡
1600x1200, hohe Detailstufe	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	🔴
1600x1200, geringe Detailstufe	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	🔴
P II/350						
640x480, hohe Detailstufe	🟢	🟡	🟡	🟢	🟢	🟢
640x480, geringe Detailstufe	🟢	🟢	🟢	🟢	🟢	🟢
800x600, hohe Detailstufe	⚫	🟡	🟡	🟢	🟢	🟢
800x600, geringe Detailstufe	⚫	🟢	🟢	🟢	🟢	🟢
1024x768, hohe Detailstufe	⚫	Absturz	⚫	🟡	🟡	🟡
1024x768, geringe Detailstufe	⚫	Absturz	⚫	🟢	🟢	🟢
1600x1200, hohe Detailstufe	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	🔴
1600x1200, geringe Detailstufe	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	🟡
P II/400						
640x480, hohe Detailstufe	🟢	🟢	🟢	🟢	🟢	🟢
640x480, geringe Detailstufe	🟢	🟢	🟢	🟢	🟢	🟢
800x600, hohe Detailstufe	⚫	🟡	🟡	🟢	🟢	🟢
800x600, geringe Detailstufe	⚫	🟢	🟢	🟢	🟢	🟢
1024x768, hohe Detailstufe	⚫	Absturz	⚫	🟢	🟢	🟢
1024x768, geringe Detailstufe	⚫	Absturz	⚫	🟢	🟢	🟢
1600x1200, hohe Detailstufe	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	🟢
1600x1200, geringe Detailstufe	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	🟢

Legende
- ⚫ nicht möglich
- 🔴 unspielbar langsam
- 🟡 mit Einschränkungen spielbar
- 🟢 gut spielbar

Tuning-Tips

TIP 1: Wenn Sie X-Wing Alliance mit allen Details und Spezialeffekten flüssig spielen wollen, kommen Sie um 128 MByte RAM nicht herum. Ansonsten erleben Sie selbst auf einem schnellen PII/450 gelegentliche »Hänger«.

TIP 2: Ohne zumindest eine Riva-128- oder Voodoo-1-Karte kommt kein rechtes Fluggefühl auf. Die Software-only-Variante sieht zwar nett aus, doch vor allem die pixeligen Effekte nagen kräftig an der Sciencefiction-Atmosphäre.

TIP 3: Auf schwächeren Rechnern (P200 MMX) kommen Sie nicht umhin, die schönen Planetenbilder samt Todesstern zugunsten einer flotteren Darstellung abzuschalten.

TIP 4: Vor allem wenn Sie weniger als 64 MByte RAM besitzen, sollten Sie die kapazitätsfressenden Spezialeffekte deaktivieren. Dadurch laufen vor allem die Explosionen vernichteter Gegner deutlich flüssiger ab, wodurch die Zahl der ruckligen Hänger erheblich vermindert wird.

TIP 5: Bevor Sie zum allerletzten Mittel, dem Runterschalten der Auflösung, greifen, setzen Sie die Reichweite, in der die Modelle der Flieger noch mit vollem Detailgrad dargestellt werden, herab. Meistens merken Sie im Eifer des Gefechts ja sowieso nicht, wenn ein TIE Fighter am »Horizont« nur noch ein detailloser Polygonklotz ist.

Das Team

Diesmal quetscht Marcus Hansel (26) aus Stuttgart Erinnerungen aus uns heraus:

»In welcher Situation eures Computerlebens hätte euch ein Stromausfall am meisten geschadet?«

Die Herren vom örtlichen Kraftwerk sorgen brav für unseren Strom. Schließlich ist ihnen ihr Leben lieb...



MIC

Mick Schnelle

Simulationen, Strategiespiele, Wirtschaftssims

»Das war in dunkler Vergangenheit, genauer gesagt im Jahr 1982: Bei der Eingabe der seitenlangen Basic-Listings auf meinem uralten Atari 400 mit Folientastatur. Damals hatte ich nicht mal ein Cassettenlaufwerk zum Speichern – Sicherheitskopien konnte ich keine anlegen. Ein Stromausfall hätte meine Tipparbeit von Stunden zunichte gemacht.«



MG

Michael Galuschka

Sport- & Rennspiele, Action-Adventures, Hardware

»Um das Abi zu schaffen, muß man in Bayern eine Facharbeit schreiben, eine ca. 20-seitige Abhandlung über ein bestimmtes Thema. Mir fiel damals (1990) solange nichts gescheites ein, bis ich die Arbeit erst in buchstäblich allerletzter Sekunde in den Rechner hackte. So gesehen hätte mich ein Stromausfall in jenen Stunden meine ganze Zukunft kosten können.«



CG

Charles Glimm

Online, Rollenspiele, Actionspiele, Budget

»Wer regelmäßig Backups und Sicherungskopien anlegt, muß doch keinen Stromausfall fürchten... mit anderen Worten: In jeder Phase meiner Computerlaufbahn, in der ich mit der Kiste meinen Lebensunterhalt verdient habe, hätte mich ein plötzlicher Blackout an den Rand des Ruins gebracht. Denn wie wir wissen, sind Backups nur was für Weicheier.«





PS

Peter Steinlechner

Actionspiele, Weltraumspiele, Jump-and-runs

»Mir ist es passiert: Mitten in der Nacht fiel mir plötzlich die Lösung für alle Probleme der Menschheit ein. Sofort saß ich am Rechner und schrieb alles auf. Danach fiel ich drei Tage in Trance. Als ich wieder aufwachte, hatte ein Stromausfall die Daten gelöscht und ich konnte mich an nichts erinnern. Schade.«



LA

Jörg Langer

Strategie- & Rollenspiele, Actionspiele, Adventures

»1984 kämpfte ich mich auf meinem C64 durch das Actionspiel Aztec Challenge. Da ich in den mit Speerfallen, Steinquadern und gefräßigen Piranhas (die ich auf meinem s/w-Fernseher nicht erkennen konnte) gespickten Levels nicht speichern durfte, hätte mich ein Stromausfall damals um Jahre altern lassen.«



GUN

Gunnar Lott

Adventures, Strategiespiele, Budgetspiele

»Vor vielen Jahren, ungefähr im Pleistozän, saß ich vor meinem C64 und hatte im Spiel ›Paradroid‹ gerade einen 999er Roboter (den besten!) übernommen. Wäre damals der Strom ausgefallen, ehe mein hinzueilender bester Freund das Ereignis bezeugen konnte, hätte meine empfindliche Psyche sicher schweren Schaden erlitten.«



RS

Rüdiger Steidle

Simulationen, Sportspiele, Strategiespiele

»Am meisten geschadet hätte mir wohl ein Stromausfall im Bordcomputer, als ich weiland nach Seattle über den Atlantik gejettet bin. Abgesehen davon könnte mich nur noch ein Spannungsverlust bei den allabendlichen Multiplayer-Sessions auf dem verlagseigenen Half-Life-Server mehr nerven. Schließlich liege ich meist vorn...«



JS

Jörg Spormann

CD-Redaktion

»Es ist über zehn Jahre her: Der Spielautomat hieß Mr. Do, das Spiel war knackig schwer und ich war auf dem besten Wege, den ultimativen Highscore zu schaffen. Der plötzliche Gedanke an einen Stromausfall jagte mir einen kalten Schauer über den Rücken, mein Blick schweifte unwillkürlich zum Stecker in der Wand – und schon war alles vorbei ...«



MD

Martin Deppe

Adventures, Strategiespiele, Actionspiele, Simulationen

»Zu 64er-Zeiten, als ich noch mit der Datasette (ohne Turbotape) rumfuhrwerken mußte. Da konnte ich morgens eine Spielkassette starten, duschen, frühstücken und unseren Kampfdackel den Baumbestand bewässern lassen – gegen Mittag war das Spiel dann geladen. Wenn's vorher einen Stromausfall gegeben hätte, wäre ich Amok gelaufen.«





CS

Christian Schmidt

Budgetspiele, Jump-and-runs, Adventures

»Was heißt hätte? Ich saß gerade über meiner Doktorarbeit (Thema: Murphys Gesetz in Theorie und Praxis), Seite 76, und dachte mir ›Christian, jetzt wird's aber langsam Zeit zu speichern‹, als plötzlich die Lichter ausgingen. Die Arbeit von Tagen war verloren, ich klappte mit einem Weinkrampf zusammen. Kein Doktortitel für Christian...«

Das Testsystem

Im Wertungskasten fassen wir alle Fakten zu einem Spiel kompakt zusammen. Direct 3D und Open GL geben allgemeine Standards an, die von praktisch jeder modernen 3D-Karte beherrscht werden.

Raumschiff GameStar 20

Genre:	Echtzeit-Strategiespiel	Hersteller:	IDG Entertainment
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 5 bis 60 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk), bis 16 (Internet)

3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ● Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
486/100 8 MByte RAM, 2fach CD Direct 3D	Pentium 90 16 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	Pentium 133 32 MByte RAM, 8fach CD 3Dfx-Grafikkarte

Grafik	Sehr gut
Sound	Gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Sehr gut

88% SPIELSPASS

Fazit: Die beste Weltraumsaga aller Zeiten.

Die Einzelwertungen

Grafik: Wie flüssig sind die Animationen, wie schön ist die Grafik, wie sauber das Scrolling, wie gut die 3D-Engine? Auch Zwischensequenzen und Videos lassen wir (leicht) in diese Note einfließen.

Sound: Ist die Sprachausgabe verständlich, lassen mächtige Explosionen Ihre Lautsprecher kräftig krachen? Paßt die Musikbegleitung zum Spiel, nervt sie vielleicht nach einigen Stunden?

Bedienung: Je besser und einstiegsfreundlicher das Interface, je mehr Komfort (wie Speichern oder Undo-Funktion) geboten wird, desto höher fällt die Bedienungs-Wertung aus.

Spieltiefe: Hiermit bewerten wir hohe Komplexität, abwechslungsreiche Levels, zahlreiche Spielvarianten oder knackige Rätsel. Die Spieltiefe ist ein guter Indikator für Langzeitmotivation.

Multiplayer: Ist der Mehrspieler-Modus nur eine lieblose Dreingabe, oder steckt Überlegung dahinter? Gibt es spezielle Optionen, extra angepaßte Levels oder Kampfberichte?



GameStar

Auszeichnung für Ausnahmespiele.

Mit dem **GameStar**-Prädikat belohnen wir besondere Qualitäten wie zum Beispiel außerordentlichen Spielwitz, innovative Spielideen, packende Atmosphäre, umwerfende Grafik oder exzellente Multiplayer-Funktionen. Der **GameStar** ist eine zusätzliche Auszeichnung und nicht an eine bestimmte Prozentwertung gekoppelt.

Allgemeine Daten

Im oberen Teil des Wertungskastens finden Sie Daten wie **Genre**, Hersteller und **Preis**.

3D-Karten

Bei **3D-Karten** sagen wir Ihnen, welche 3D-Chips speziell unterstützt werden. Die drei wichtigsten sind einzeln aufgeführt. **Direct 3D** und **Open GL** betreffen zusätzlich 3D-Karten mit allen anderen Chips. Wird eine 3Dfx-Karte nur per Direct 3D angesprochen, bleibt der 3Dfx-Kreis grau – trotzdem läuft das Spiel in 3D.

Hardware-Angaben

Hier lesen Sie, ab welchem **Minimum** (roter Kasten) ein Spiel läuft – optimal nutzen läßt es sich damit meist nicht. **Standard** (gelb) heißt: Hiermit macht das Programm Spaß, wenn auch mit kleineren Einschränkungen, etwa bei der Auflösung. **Optimum** (grün) ist die Idealausstattung für maximalen Spielspaß. Dazu können auch spezielle Eingabegeräte gehören.

Die Spielegenres

Jede Spiele-Kategorie wird von einem Experten betreut und hat ihre eigene Top-25-Liste.

Action: Actionspiele, 3D-Ballerspiele, Geschicklichkeitsspiele, Jump-and-runs.

Strategie: Echtzeit-, Strategie-, Taktik-, Aufbau-, Denkspiele, Wirtschaftssimulationen.

Sport: Sportspiele, Rennspiele, Managerspiele, Flipper.

Simulationen: Simulationen, Weltraumspiele, Mech-Spiele.

Adventures: Action-Adventures, Rollenspiele, Adventures.

Budget: Compilations, Budget-Neuveröffentlichungen.

Die Spielspaß-Wertung

90% und mehr

Nur absolute Ausnahmeprogramme bekommen von uns diese Wertung. Solche seltenen Topspiele setzen die Meßlatte für ihr jeweiliges Genre ein Stück nach oben und sind ein Muß für ambitionierte Computerspieler.

80% bis 89%

Eine Wertung von 80 Prozent oder mehr kennzeichnet sehr gute Spiele, die ein Genre nahezu perfekt auszreizen. Auch Genre-Fremde können hier zugreifen, denn Aufmachung, Zugänglichkeit und Spielspaß genügen höchsten Ansprüchen.

70% bis 79%

Im 70er-Bereich tummeln sich gute Spiele, die allerdings keine Genialitätspreise gewinnen. Hier finden Sie Neuauflagen bekannter Ideen oder Programme, die für Genre-Freunde zwar sehr ansprechend sind, themenfremde Spieler aber eher kalt lassen.

60% bis 69%

60er-Spiele sind überdurchschnittliche Programme, die für Freunde des jeweiligen Genres immer noch interessant sind. Trotz der soliden Machart verhindern einige Ungereimtheiten unbeschwerten Spielspaß.

50% bis 59%

Bei 50ern handelt es sich um Durchschnittskost, deren positive und negative Aspekte sich die Waage halten. Fazit: mittelmäßig.

30% bis 49%

Diese Spiele haben starke Schwächen und sind nur für überzeugte Sammler oder als Teil einer Budget-Compilation zu empfehlen.

10% bis 29%

Hiermit warnen wir vor Finger-weg-Spielen: Selbst als Budget-Ware sollten Sie für diese öden Rohrkrepierer kein Geld ausgeben.

unter 10%

Mit einer Wertung unter 10 Prozent gehört ein Programm definitiv und unwiderruflich zu den miesesten Spielen der PC-Geschichte.

Action

Peter Steinlechner



Alf versus Freeman

Der Spielspaß hält sich bei **Aliens versus Predator** wegen der fehlenden Speichermöglichkeit in Grenzen, aber ansonsten steckt viel Spannung drin. Dadurch fällt mir auch wieder auf, wie stark andere Hersteller das »in fremde Haut schlüpfen« auf die menschliche Epidermis beschränken. Dabei zeigt gerade der Spaß, den man als blutrünstiges Säuremonster hat, daß da viel mehr herauszuholen wäre.

Sieht man von lustigen, aber unsinnigen Ideen ab (wie »Alf kämpft sich durch das Katzen-Traumland«), könnte sehr Vergnügliches dabei entstehen. Und das Schöne: Dazu brauche ich kein neues Spiel. Ich fände es beispielsweise faszinierend, mich als Außerirdischer in einer umgestrickten Version von **Half-Life** mit Blechsoldaten und einem gewissen Herrn Freeman anlegen zu können. Gleiche Levels, nur startet man in der Alien-Dimension und kämpft sich bis in die Labors der Black-Mesa-Forschungsstation. Das doppelte Spiel (fast) zum Nulltarif.



Action-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Half-Life (deutsch)	3D-Action	5/99	92%
2	Unreal	3D-Action	7/98	91%
3	Jedi Knight	3D-Action	12/97	90%
4	Indiziertes Spiel	3D-Action	-	85%
5	Heretic 2	Actionspiel	1/99	84%
6	Forsaken	3D-Action	5/98	84%
7	Uprising 2	Actionspiel	2/99	83%
8	Gex 3D: Enter the Gecko	Jump-and-run	7/98	83%
9	Delta Force	3D-Action	12/98	83%
10	Shogo	3D-Action	12/98	83%
11	Dethkarz	Action-Rennspiel	12/98	82%
12	Nuclear Strike	Actionspiel	1/98	82%
13	Virtua Fighter 2	Prügelspiel	11/97	81%
14	Requiem	3D-Action	4/99	80%
15	Turok 2	3D-Action	2/99	80%
16	Pandemonium 2	Jump-and-run	3/98	80%
17	Incoming	Actionspiel	5/98	80%
18	The Reap	Actionspiel	1/98	80%
19	Aliens versus Predator	3D-Action	NEU	79%
20	Die by the Sword	Actionspiel	5/98	79%
21	Wargasm	Actionspiel	1/99	79%
22	Shadows of the Empire	Actionspiel	11/97	79%
23	Missing in Action	Actionspiel	9/98	77%
24	Starsiege Tribes	3D-Action	3/99	77%
25	Micro Machines V3	Actionspiel	6/98	76%

Die 25 besten Action-, 3D-, Prügelspiele und Jump-and-runs.

Inhalt

Tests

Aliens vs. Predator . . .90
Technik-Check 93
Grand Theft Auto Addon 94
Recoil 96
A Bug's Life 164
Redline 164
Tony & Friends 164
Lander 164
Eliminator 164

Alptraum im All

Aliens versus Predator

Nie war die Bedrohung so spürbar: Erleben Sie hautnah, wie sich das berüchtigte Alien und der Predator im Kampf gegen Marines fühlen.

Die beiden gehören zu den schlimmsten Bestien, die sich je auf Kinoleinwänden mit der Menschheit angelegt haben. Beide stammen von fernen Planeten, verspeisen die Gattung Homo Sapiens zum Nachtisch und haben durch ihr bizarres Äußeres schon so manchen Filmschaffenden und Spieledesigner inspiriert. Im 3D-Actionspiel **Aliens versus Predator** schlüpfen Sie in die Rolle der prominenten Monster. Und um hautnah nachzufühlen, wie Sigourney Weaver und Arnold Schwarzenegger beim Anblick der Ungeheuer das Heldenherz in die Hose plumpste, können Sie außerdem die Geschicke eines menschlichen Marines steuern. Das Alien und der Predator sind übrigens in einer amerikanischen Comicserie zum erstenmal aufeinander losgegangen, seitdem kursieren immer wieder Gerüchte über einen gemeinsamen Film der beiden Kreaturen.

Facts

- 3 Spielfiguren
- 3 Kampagnen
- 18 Missionen
- 14 Waffen
- 5 Mehrspieler-Levels

Dunkle Hölle

Für jede der drei Spezies gibt es in **Aliens versus Predator** eine eigenständige Kampagne mit je sechs Missionen. Und die haben es in sich: Statt sich erbarmungslos mit gezückter Knarre durch die Levels zu ballern, ist vorsichtiges Vorantasten gefragt. Fast überall herrscht Dunkelheit, Gegner scheinen beinahe aus dem Nichts aufzutauchen. Sie sind auf Raumstationen unterwegs, krabbeln durch Lüftungsrohre, schießen sich durch Laboratorien und Maschinenräume. Das Geschehen sehen Sie aus der Ich-Perspektive, gesteuert wird mit Maus und Tastatur. Eine durchgehende Handlung gibt's zwar nicht, aber jede Mission hat eine kurze Hintergrundstory mit linearen Einsatzzielen. So müssen Sie etwa als Alien erst Stromaggregate zerstören, dann Selbstschußanlagen ausschal-



Überraschung gelungen: Kurz bevor ein Alien zubeißt, fliegt ihm von hinten eine Granate um die »Ohren«.

ten und zuletzt einen entweihten Tempel von Eindringlingen säubern.

Säurehaltiges Scheusal

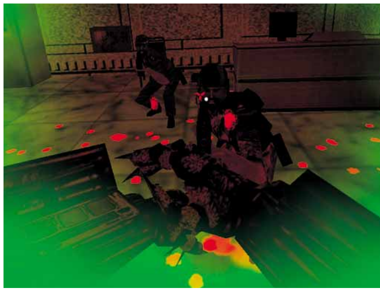
Als Alien tragen Sie keine Waffe – Sie sind eine. Ruhig Decken festhalten, fallen geräuschlos auf den Boden. Pfeilschnell flitzen Sie auf die zweibeinige Zwischenmahlzeit zu. Ein paar Schläge mit den Krallen, ein Schlenker mit dem Schwanz, der Feind ist erlegt. Den enormen Vor-



Als Soldat begegnen Sie Kollegen, können ihnen aber nicht helfen.

hängen Sie an der Decke, betrachten die Umgebung aus verzerrter Perspektive und lauern auf ein Opfer. Da: Ein Mensch kommt, für Sie schon von weitem selbst in tiefster Finsternis an einer blauen Korona zu erkennen. Sie lassen die »Strg«-Taste los. Jetzt können Sie sich nicht mehr an Wänden und





Im speziellen Blickmodus sieht der Predator einen Trupp Soldaten als grell leuchtende Kreaturen. Unten die normale Sicht.

teil, durch Klettern jederzeit in jeden Winkel zu gelangen, bezahlen Sie teuer: Sie können nicht aus der Ferne angreifen und sind extrem empfindlich, wenige Treffer aus einer MP schicken Sie in die ewigen Jagdgründe. Also sind Schleichen und flottes Zuschlagen angesagt. Als Alien sehen Sie Ihre Umgebung fast wie durch Fischaugen, auch Feinde hinter sich haben Sie immer im Blick. Einen originellen Effekt haben die Entwickler in halbdunklen Räumen verwirklicht: Dort erkennen Sie anfangs gar nichts, und erst allmählich hellt das Bild sich auf. Wahlweise können Sie auf einen monochromen Lichtverstärker-Modus umschalten, erkennen Ihre Gegner dann aber erst auf kurze Distanz – und das ist meist zu spät.

Der Hightech-Jäger

Als Predator gehen Sie zum Vergnügen auf die Pirsch. In der Rolle des außerirdischen Waidmanns springen Sie ungeheuer weit, können einiges an Treffern einstecken und verfügen über Hightech-Kampfgeräte. Auf Knopfdruck machen Sie sich unsichtbar oder heilen sich. Allerdings schluckt fast Ihre gesamte Ausrüstung Energie. Sobald die verbraucht ist, werden Sie zum Gejagten, oder Sie stehen in einer Ecke und warten Däumchen drehend, bis der Strombalken am Bildschirmrand sich wieder gefüllt hat. Die mechanischen Waffen, ein Speerschußgerät und eine primitivere Form der Diskusscheibe aus den Filmen, sind schnell verbraucht – dann bleibt nur das wenig effektive Messer. Die kräftigste Waffe ist die zielsuchende Shouldercannon. Die schaltet sich aber nur auf das Opfer auf, wenn Sie den jeweils passenden Blickmodus gewählt haben. Dunkelrot zeigt ausschließlich säurehaltige Aliens, blau Menschen. Ständiges Wechseln ist nötig, zumal Sie Hindernisse am Boden nur im dritten, dem grünen, Modus richtig erkennen.

Schwerbewaffneter Einzelkämpfer

Sie rangieren am Ende der Nahrungskette und sind alleine. Als Marine schlagen Sie sich zu Ihrem wartenden Raumschiff durch. Der Terraner stakst zwar auf weichen Knien durch die Gänge, trägt aber starke Kampfgeräte in der Faust. Bereits mit der Standardwaffe, einer Maschinenpistole, schalten Sie mittelgroße Horden von Aliens sicher aus. Später erleichtert Ihnen die Smartgun das Leben. Die visiert bei rasanten

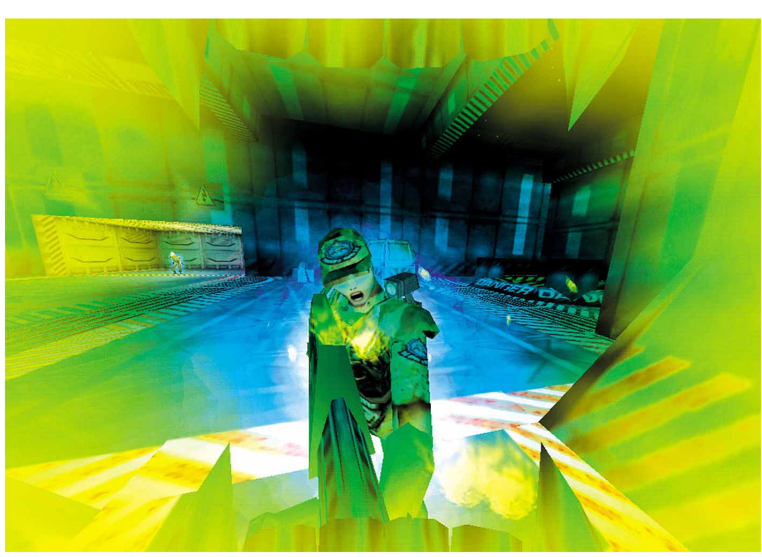
Gunnar Lott



Klaue oder Kanone?

Es ist schon nicht schlecht, einen mächtigen Predator zu verkörpern, aber nie kam ich mir so fies und schrecklich vor wie im Alien-Abschnitt – als Ungeheuer durch die Gänge zu flitzen, hat seinen besonderen Reiz. Beim Soldaten ist's andersherum: Selten zuvor habe ich mich in einem Ego-Shooter so gefürchtet; der Marine ist eben trotz mächtiger Waffen nur ein Mensch unter Monstern.

Die Grafik hält zwar mit Schwergewichten wie Unreal nicht mit, läuft aber dafür superflott auf meinem antiquierten Pentium 166 mit Voodoo 1. Und dafür kann ich schon mal auf ein paar bunte Lichter verzichten. Wenn mich die fehlende Speicherfunktion nicht unendlich nerven würde, wären die nächsten Wochenenden mit Alienhatz gebucht.



Den armen Marine überraschen wir (als Alien) völlig – er hat keine Chance.



Peter Steinlechner



Am PC hört dich keiner schreien...

Rolläden runter, Kerzen auf den Schreibtisch und loslegen: So spannend können Sie am PC nicht oft spielen. Mir hat es vor allem der Predator-Modus angetan, weil bei seinen technischen Gerätschaften die meiste Taktik gefragt ist. Als Alien brauchen Sie sowohl einen stoßfesten Magen als auch gute Orientierung. Wer das hat, fühlt sich schnell selbst wie ein Säuremonster. Der Mix aus innovativen Ideen und handfester Action funktioniert fabelhaft. Nie zuvor hatte ich derart das aufregende Gefühl, in eine fremde Haut zu schlüpfen.

Ich will speichern!

Aliens versus Predator wäre ein tolles Spiel, dessen Wertung weit höher ausgefallen wäre – wenn die Entwickler ihrem Werk eine Speicherfunktion gegönnt hätten. Selbst in kleineren Levels bin ich richtig lange unterwegs, und dazu gibt's auch noch vergleichsweise viele Fallen. Es nervt einfach, wenn ich fröhlich um die letzte Ecke tapse, dort von Selbstschußanlagen auseinandergerissen werde und ganz von vorn anfangen muß. Selbst die spannendste Mission artet dann in Frust aus. Ich verwette meine Alien-Videos, daß die Entwickler ein Speicher-Update nachliefern. Mein Tip: Kaufen Sie Aliens versus Predator erst, wenn Sie Spielstände sichern können – aber dann schnell.

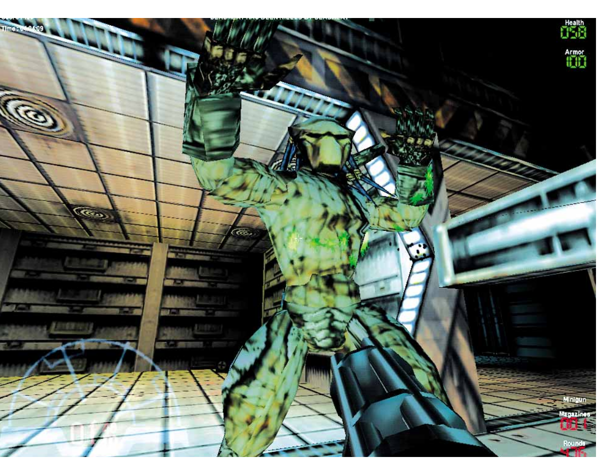
Ausweichmanövern automatisch die empfindlichen Schädel der Aliens an. Gegen den Predator eignen sich Granaten- und Raketenwerfer. Die beste Waffe des Marines ist die Minigun, ein Maschinengewehr mit extrem hoher Schußfrequenz, aber einem Nachteil: Solange Sie schießen, sind Sie unbeweglich.

In der Haut des Marines aktivieren Sie entweder Ihren Lichtverstärker oder lassen sich per Radar vor bissigen Biestern warnen, beides zusammen funktioniert nicht. Das Nachtsichtgerät sorgt überall für erstklassige Sicht, das Radar arbeitet in vielen Gebieten unzuverlässig. Sein »beep-beep« bringt nur im flachen Gelände Vorteile, in verschachtelten Levelabschnitten beschleunigt es Ihren Puls oft unnötig – oder ein Predator steht schlimmstenfalls trotzdem ohne jede Warnung vor Ihnen.

Speichern ist nicht

Aliens versus Predator bietet drei Schwierigkeitsgrade, wovon es selbst der einfachste in sich hat. Die drei Rassen sind weniger stabil als die Kollegen aus vielen anderen 3D-Actionspielen, dazu kommen überall unliebsame Überraschungen, etwa Selbstschußanlagen. Außerdem können Sie erst nach geschaffter Mission speichern – wenn Sie drei Meter vor Levelende den Löffel abgeben, müssen Sie den gesamten Einsatz wiederholen! Der erneute Versuch wird erschwert, weil Gegner dann zwar ungefähr, aber nicht genau an der gleichen Stelle auftauchen.

Das Programm bietet mehrere Mehrspieler-Modi, in denen Sie in jeder der drei Formen gegen menschliche Mitstreiter antreten. Die Kampfstärke zwischen den Rassen ist ausgewogen, nur das



Ein Predator taucht aus dem Nichts auf und greift per Messer an.

Alien beißt etwas schneller ins Gras. Sein Bezwinger bekommt nur 75 Punkte gutgeschrieben; für einen erlegten Marine gibt's 100 und für einen Predator 150 Punkte – unserer Meinung nach zuviel. Sie können sowohl im Deathmatch spielen als sich auch mit einer anderen Spezies zusammentun. PS

→ www.avpnews.com



Der Flammenwerfer brät Aliens – aber die Biester attackieren weiterhin.

Aliens versus Predator

Genre:	3D-Action	Hersteller:	Fox Interactive
Anspruch:	Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 280 MByte

Spieler: Einer, bis 16 (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 32 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium 233 32 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II/300 64 MByte RAM, 16fach CD 3D-Karte

Grafik	Gut
Sound	Gut
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Gut

79% Spielspass

Tolles 3D-Actionspiel ohne Speicherfunktion.

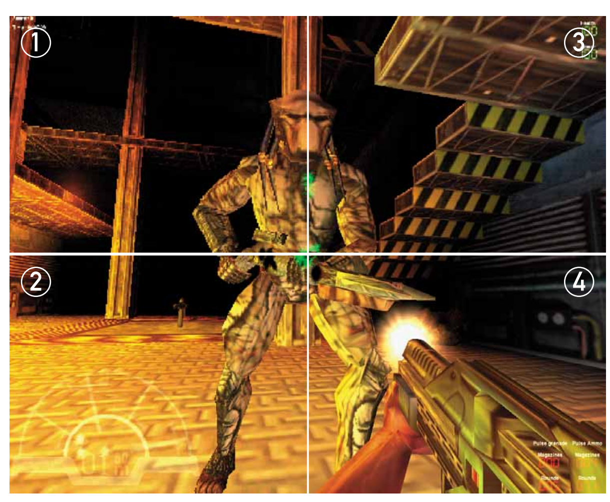
Technik-Check:

Aliens vs. Predator

Die wichtigsten Fakten zu Hardware und Technik im Überblick.

Die Grafik-Engine von **Aliens versus Predator** wurde eigens für das Spiel programmiert. Besonders die schönen Lichteffekte und ordentlichen Animationen haben uns gefallen. Daß die Texturen insgesamt arg blaß wirken, stört kaum – schließlich stehen Sie meist im Dunkeln.

In Sachen Hardware-Support präsentiert sich **Aliens versus Predator** vorbildlich. Es unterstützt Direct 3D und nutzt nahezu perfekt die Möglichkeiten der jeweiligen Grafikkarte – Probleme konnten wir nicht feststellen. Die Mindestauflösung liegt bei 512 mal 384 Bildpunkten mit 16-Bit-Farben. In diesem Modus können Sie schon ab einem Pentium 166 ohne störende Ruckler spielen. PS



Grafik-Check: (1) die niedrigste Auflösung 512 mal 384, (2) 640 mal 512, (3) 1024 mal 768 und schließlich (4) 1280 mal 1024 Pixel.

Die Performance-Tabelle

	Rage Pro	Rage 128	Riva 128	Mat. G200	Voodoo 1	Banshee	Voodoo 2	Riva TNT
P166 MMX/AMD K6/200 512x384	mit Einschränkungen spielbar	mit Einschränkungen spielbar	mit Einschränkungen spielbar	gut spielbar	mit Einschränkungen spielbar	gut spielbar	gut spielbar	mit Einschränkungen spielbar
640x480	unspielbar langsam	mit Einschränkungen spielbar	unspielbar langsam	mit Einschränkungen spielbar	unspielbar langsam	mit Einschränkungen spielbar	mit Einschränkungen spielbar	mit Einschränkungen spielbar
P233 MMX/AMD K6/300 640x480	mit Einschränkungen spielbar	gut spielbar	mit Einschränkungen spielbar	mit Einschränkungen spielbar	mit Einschränkungen spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar
800x600	unspielbar langsam	mit Einschränkungen spielbar	unspielbar langsam	unspielbar langsam	nicht möglich	mit Einschränkungen spielbar	mit Einschränkungen spielbar	mit Einschränkungen spielbar
PII/233 / Celeron 300 512x384	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar
AMD K6-2/300 640x480	mit Einschränkungen spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar
800x600	mit Einschränkungen spielbar	gut spielbar	mit Einschränkungen spielbar	gut spielbar	nicht möglich	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar
PII/450 1024x768	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar	nicht möglich	gut spielbar	nur im SLI-Modus möglich	gut spielbar
1280x1024	mit Einschränkungen spielbar	gut spielbar	mit Einschränkungen spielbar	nicht möglich	nicht möglich	gut spielbar	nur im SLI-Modus möglich	nicht möglich

Legende
- ● nicht möglich
- ● unspielbar langsam
- ● mit Einschränkungen spielbar
- ● gut spielbar
- ● nur im SLI-Modus möglich

Technik-Facts

GRAFIKSCHNITTSTELLE: Aliens versus Predator unterstützt 3D-Karten per Direct 3D und läuft problemlos mit allen gängigen Beschleunigern. Das Programm hat keinen Software-Modus.
LANDSCHAFT: Die Umgebung ist vollständig dreidimensional aufgebaut. Sie kämpfen überwiegend in engen Raumschiffgängen und Tunnels, wirklich große Hallen oder Flächen unter offenem Himmel sind die absolute Ausnahme.
FIGUREN: Die Polygongegner sind weder besonders detailliert noch bewegt, wirken aber glaubwürdig. Die Gesichter der Marines sind leicht animiert, die Soldaten zwinkern mit den Augen oder beißen sich entschlossen auf die Lippe. Einzelne Körperteile werden getrennt verwaltet, was vor allem im Kampf gegen das Alien eine entscheidende Rolle spielt.
SOUND: Die Anweisungen an den Marine erfolgen teilweise per Sprachausgabe; ordentliche Waffengeräusche.
TEXTUREN: Insgesamt sehr blaß und wenig solide – was allerdings kaum stört, weil die Umgebung meist in Dunkelheit getaucht ist; überwiegend gut an die Polygone angepaßt.
SPEZIALEFFEKTE: Aliens versus Predator bietet sowohl Bitmap- als Polygon-Explosionen. Feuer, Detonationen oder Lichtverstärker leuchten die Umgebung aus.
CUTSCENES: Die kurzen, aber stimmungsvollen Zwischensequenzen laufen als vorgefertigte Videos ab.
STEUERUNG: Frei konfigurierbar, folgt üblichen 3D-Actionstandards. Die wichtigsten Tasten sind bei allen drei Figuren gleich, einige Spezialfähigkeiten liegen auf unterschiedlichen Tasten.

Die Missions-CD zu Grand Theft Auto

GTA – London 1969

Neue Herausforderungen für Autodiebe: Liefern Sie sich im London der Swinging Sixties Verfolgungsjagden mit den Bobbies.

Verbrechen zahlt sich aus. Jedenfalls für die Spieleschmiede DMA Design, die mit dem witzig-makaberen Actionspiel Grand Theft Auto einen Verkaufshit landen konnte. Ein Jahr nach dem Hauptprogramm liefern die Engländer die Missions-CD London 1969 ab, die neben 30 neuen Vehikeln und 32 Aufträgen auch ein ganz neues Szenario bringt. Als Tatort dienen diesmal nicht amerikanische Großstädte, sondern das London der 60er Jahre, samt Linksverkehr und roten Doppelstockbussen. In Vogelperspektive brausen Sie um Sehenswürdigkeiten der englischen Hauptstadt, wie den Picadilly Circus, oder auf die berühmte Tower Bridge.



Wenn Sie eingekreist sind, hilft nur rohe Gewalt.

Call-a-Gangster

Am Spielprinzip hat sich nichts geändert. Sie holen sich als Mafioso fürs Grobe an Telefonzellen Aufträge vom Big Boss ab. Einmal dienen Sie als Rauschgiftbote, ein andermal sollen Sie Verräter zum Schweigen bringen. Dann heißt es nur noch ein Auto kapern, eine der herumliegenden Extrawaffen schnappen, und ab geht es zum Schauplatz des Verbrechens. Natürlich bleiben Ihre Taten dem Auge des Gesetzes nicht verborgen. Schnell kleben Ihnen Polizeifahrzeuge an den Fersen, die Sie mit Rammstößen oder Straßensperren zu stoppen versuchen. Dann hilft nur noch eine Lackierwerkstatt, die Ihnen in Sekunden eine weiße Weste verschafft.

Belohnung für Bombenleger

Um in den nächsten Level zu gelangen, müssen Sie eine bestimmte Punktzahl erreichen. Die können Sie nicht nur durch die vorgegebenen Aufträge schaffen, sondern auch mit spektakulären Verbrechen. Wenn Sie beispielsweise mehrere Fahrzeuge gleichzeitig in die Luft jagen, hagelt es Punkteboni en masse. Abgesehen von kurzen Cutscenes zwischen den Missionen werden Sie Verbesserungen am Hauptprogramm vergebens suchen. Nach wie vor läuft die hübschere 3Dfx-Version nur im DOS-Modus, und Sie dürfen in den teilweise recht langen Aufträgen immer noch nicht zwischendurch abspeichern. RS

→ www.fifengr.com/gtacars



Bei Kettenreaktionen hagelt es tonnenweise Punkteboni.

Rüdiger Steidle



Spaß für Wochen

London 1969 ist eine Missions-CD, wie sie im Buche steht: Die neuen Aufträge und Vehikel erreichen locker die Qualität des Hauptprogramms und bieten wieder unerreichten Langzeit-Spielspaß. Allerdings hätten die Entwickler aus dem 60er-Jahre-Szenario mehr herausholen können. Daß ich meine Verbrecherkarriere im London der Swinging Sixties starte, merke ich nur an den stilechten Musikfetzen, die hin und wieder aus dem Autoradio dudeln. Aber was soll's: Passionierten Autodieben wie mir verkürzt das Gangster-Addon die Wartezeit auf das noch streng geheime Grand Theft Auto 2.

GTA – London 1969

Genre:	Actionspiel	Hersteller:	Take 2
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 40 Mark	Festplatte:	ca. 100 MByte
Spieler:	Einer bis acht (Netzwerk, Internet)		

3D-Karten: ○ Direct 3D ● 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
486 DX4/100 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 133 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM, 4fach CD 3Dfx-Karte

Grafik	Befriedigend
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Befriedigend

75% Spielspass

Solide Missionsdisk für Fans von GTA.

Tank mit Tempo

Recoil

Ballern, soweit das Auge reicht: In einem Panzervehikel meistern Sie abwechslungsreiche Missionen auf riesigen Schlachtfeldern.



Mit gewaltigen Detonationswellen fliegt ein feindliches Kraftwerk in die Luft.

Mit einem futuristischen Panzer erledigen Sie im Actionspiel Recoil Aufträge für eine ominöse Rebellenorganisation. Der Hightech-Tank ist wendig, je nach Untergrund können Sie sogar Schlitter-Manöver ausführen. Sein Turm läßt sich unabhängig von der Fahrtrichtung um die gesamte Achse drehen. Auf Knopfdruck verwandelt das Vehikel sich in ein Hovercraft, ein Kampf- oder sogar U-Boot – allerdings nur in einigen Missionen. Im Spielverlauf finden Sie zehn Waffensysteme, neben Lasern und Mörsern sind auch zielsuchende Raketen im Angebot. Frische Munition nehmen Sie nicht nur erledigten Feinden ab: Über den Einsatzgebieten schwebt stets ein verbündetes Flugzeug und wirft per Fallschirm Nachschubkisten ab.



Rettung per Luft

Im Südwesten dringen Sie in das Hauptquartier des Gegners ein und klauen eine Waffe, im Nordosten zerstören Sie seinen Generator, durchqueren das Bergwerk und lassen sich am Heli-Landeplatz abholen: So sieht ein typischer Einsatz in Recoil aus. Sie werden mitten im Missionsgebiet abgesetzt und haben dann drei bis fünf Einzelaufgaben zu erledigen. Nach jeder erfolgreich absolvierten meldet Ihre Einsatzleitung per Sprachausgabe, was als nächstes zu tun ist. Den Spielstand können Sie jederzeit sichern.

Die Einsatzgebiete von Recoil sind riesig und bieten viel Abwechslung. In einer Mission rumpeln Sie über eine Bergstraße und haben freie Sicht auf den Strand, auf dem der Auftrag vor einer dreiviertel Stunde begann. Sie streiten nicht nur im flachen Gelände für das Gute, sondern liefern sich Schlachten auf Seen, schleichen sich in Kanälen hinter die feindlichen Linien oder kämpfen sich durch eine schwer bewachte Erzmine. Das Programm erscheint hierzulande in einer vollständig übersetzten Version. PS



Den Eingang zum Hauptquartier bewacht ein Riesenpanzer.

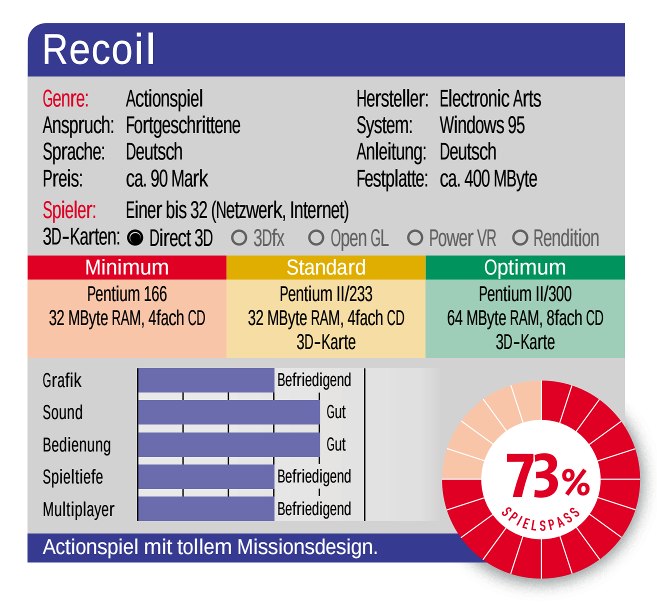
Peter Steinlechner



Erstklassige Einsätze

Es macht einfach Spaß, mit dem flotten Recoil-Panzerwagen durch die Landschaft zu flitzen. Die spannend angelegten Missionen sorgen immer wieder für Aha-Effekte, Überraschungen lauern hinter fast jeder Ecke. Besonders gefällt mir, wie geschickt die Entwickler für Motivation gesorgt haben, Motto: »Nur noch ein Einsatzziel, dann mache ich Schluß!« Und schon sind ein paar Stunden vergangen.

An der Grafik hätte man besser noch ein wenig gefeilt. Zwar wirkt die Umgebung glaubwürdig, was vor allem an Details wie Bergstraßen, verbarrikadierten Hauptquartieren oder riesigen Seen liegt – aber insgesamt sind mir die Texturen zu grau und die Objekte zu grobkantig. Einzig die aufwendigen Explosionen entschädigen dafür ein bißchen. Wer bei Actionspielen vor allem Wert auf motivierend gestaltete Einsätze legt, kann aber zugreifen.



Recoil

Genre:	Actionspiel	Hersteller:	Electronic Arts
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 400 MByte

Spieler: Einer bis 32 (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium II/233 32 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	Pentium II/300 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte

Grafik	Befriedigend
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Befriedigend

73% Spielspass

Actionspiel mit tollem Missionsdesign.

Strategie

Jörg Langer



Drei Duelle, drei Sieger

Drei Duelle gab es diesen Monat, das wichtigste in der Abteilung Globale Strategie. Dort nahm **Call to Power** den Kampf mit **Alpha Centauri** auf. Welcher der beiden hochkarätigen **Civilization 2**-Nachfahren in welchem Punkt vorne liegt, zeigt unser Detail-Vergleich.

In der Gewichtsklasse Echtzeit-Strategie traf **Warzone 2100** auf **Machines**. Auf den ersten Blick haben die Kontrahenten vieles gemein, etwa schöne 3D-Einheitengrafik, wilde Kämpfe und eher langweiliges Terrain. Doch schon nach wenigen Teststunden kristallisierte sich ein glasklarer Sieger heraus.

Abteilung Addons: Hier buhlen momentan **Commandos** und **Siedler 3** darum, daß die Käufer des Hauptprogramms abermals den Geldbeutel zücken. Beide Addons sind schwieriger als das jeweilige Original. Und, keine Angst, beide sind sehr gut geworden. Aber eins hat uns dann doch etwas besser gefallen...



Strategie

»Zum Erfolg führen hier taktisches Agieren (meist unter Zeitdruck), Ressourcen-Management und strategische Planung.« [Strategiespiele, Hexfeld-taktik, Aufbauspiele, Wirtschaftssimulationen, Denkspiele]

Strategie-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	StarCraft	Echtzeit-Strategie	6/98	90%
2	Siedler 3	Aufbauspiel	1/99	90%
3	Alpha Centauri	Strategie	3/99	89%
4	Age of Empires	Echtzeit-Strategie	12/97	89%
5	Battlezone	3D-Strategie	4/98	89%
6	Anno 1602	Aufbauspiel	5/98	88%
7	Total Annihilation	Echtzeit-Strategie	11/97	88%
8	Command&Conquer Gold	Echtzeit-Strategie	-	88%
9	Populous 3	Echtzeit-Strategie	12/97	88%
10	Incubation	Taktik	11/97	87%
11	Warzone 2100	Echtzeit-Strategie	NEU	86%
12	Dynasty General	Taktik	10/98	86%
13	Mech Commander	Echtzeit-Strategie	8/98	86%
14	Dark Omen	Echtzeit-Strategie	4/98	86%
15	Dark Reign	Echtzeit-Strategie	11/97	86%
16	Commandos	Echtzeit-Strategie	7/98	85%
17	Railroad Tycoon 2	Aufbauspiel	12/98	85%
18	Civilization: Call to Power	Strategie	NEU	84%
19	Lords of Magic Special Ed.	Strategie	1/99	84%
20	Dune 2000	Echtzeit-Strategie	9/98	84%
21	Caesar 3	Aufbauspiel	12/98	83%
22	Pizza Syndicate	Wirtschaftssim.	4/99	83%
23	Panzer General 3D	Taktik	12/97	82%
24	Sim City 3000	Aufbauspiel	3/99	81%
25	Knights and Merchants	Aufbauspiel	10/98	80%

Die 25 besten Strategie-, Echtzeit-, Aufbau-, Taktik- und Wirtschaftsspiele.

Inhalt

Tests

Call to Power 100
Duell: Call to Power vs. Alpha Centauri 104
Warzone 2100 108
Machines 112
Siedler 3 Addon 114
Commandos Addon ...116
Imperialismus 2 118
Saga 120
North vs. South 126
Der Korsar 126
Deo Gratias 164

Der Civilization-Nachfahre

Call to Power



Auf Bonus-CD: Video-Special

Vergessen Sie die Kombination »Panzer gegen Reiter« – dank epischer Spieldauer kämpfen bei Call to Power schon mal Raumkreuzer gegen Langboote. Mit Gigantomanie und neuem Kampfsystem nimmt der offizielle Civilization-Nachfahre den Kampf mit Alpha Centauri auf.

Stellen Sie sich einen kleinen Volksstamm im Jahr 4000 v. Chr. vor, dem es bestimmt ist, einige Jahrtausende später die Geschicke des Planeten zu kontrollieren. Als Stammes- und Staatenlenker gründen Sie Städte, senden Aufklärer aus, vergrößern Ihr Siedlungsgebiet, führen Verhandlungen und Kriege, betreiben Forschung – und das im Schnitt zwei volle, durchspielte Echtzeit-Wochen lang pro Partie.

Facts

- 65 Einheiten
- 88 Bauten
- 102 Technologien

Denn während das ruhmreiche Civilization 2 im beginnenden 21. Jahrhundert aufhörte und Konkurrent Alpha Centauri überschaubare 400 Jahre dauert, bringt es Call to Power auf stolze 7.000 Jahre (wobei zwischen 1 und 50 Jahre pro Runde vergehen). Die Spielzeit bis ins Jahr 3000 erlaubt eine Vielfalt neuer Einheiten, Technologien und Stadtausbauten – sowie ein neues Spielziel: Züchtung einer außerirdischen Lebensform. Neu ist auch, daß Sie sowohl an Land als auch auf dem Meeresboden sowie im Orbit agieren. Und erstmals werden die Einheiten nett animiert.

Anwälte & Kleriker

Neben Schlachten bietet Call to Power auch Kriegsführung mit anderen Mitteln. Sklaventreiber fangen Bürger, Siedler oder besiegte Truppen und verleiben sie der nächsten eigenen Siedlung ein. Doch je mehr Sklaven an einem Ort schuften, desto größer ist die Gefahr einer Revolte. Deshalb müssen Sie solche Städte mit starken Garnisonen sichern. Kleriker verkaufen fremden Bürgern entweder Ablaßzettel oder konvertieren sie zu Ihrer Religion, was für Sie ein nettes Zusatzeinkommen darstellt. Falls der erzürnte Nachbar den falschen Glauben wieder

Martin Deppe



Bewährtes Spielprinzip

Das Civilization-Prinzip zieht mich auch heute noch in seinen Bann. Die Änderungen von Call to Power sind teils gelungen, teilweise nicht. Die 9er-Kämpfe fordern den Taktiker in mir, obwohl ich meine Truppen gerne vor der Schlacht formieren würde. Ein nicht zu unterschätzender Vorteil: »Kornspeicher« ist jedem ein Begriff, manches kryptische Alpha-Centauri-Gebäude hingegen nicht.

Leider hatte ich nie das Gefühl, gegen echte Konkurrenten zu spielen. Wer Alpha Centauri kennt, wird dessen ausgeklügelte Diplomatie schmerzlich vermissen. Obwohl Call to Power grafisch besser abschneidet, spiele ich lieber Alpha Centauri. Einsteigern hingegen empfehle ich Activisions Epos – es ist einfach zugänglicher.



1864 n. Chr.: Dank der neuen Eisenbahn gelangen unsere Truppen (blau) in Windeseile an die Front zu den Grünen.



Die Kämpfe im Weltraum laufen genauso wie am Boden in zwei Schlachtreihen ab.

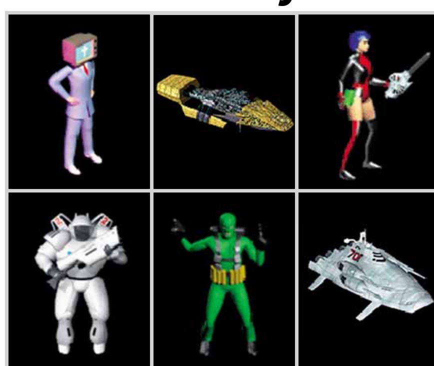
abschaffen will, muß er 1.000 Gold investieren. Zu den weiteren Spezialeinheiten gehören Anwälte (behindern Bauvorhaben), Franchising-Unternehmer (ziehen Stadteinkünfte ab) und Ökoterroristen (verseuchen Städte). Auch die aus **Civi** bekannten Diplomaten und Spione fehlen nicht. Erstere errichten Botschaften, letztere klauen Technologie und zetteln Revolten an. Der Einsatz der zumeist getarnten Spezialeinheiten gilt nicht als kriegerische Aktion, Militär ist in der Regel machtlos.

9er-Schlachten

Um Städte zu besetzen oder zu verteidigen, kommen Sie um normale Streitkräfte nicht herum: verteidigungsstarke Infanterie (etwa Maschinengewehrnester), flinke Angriffstruppen (Samurais, Panzer), Transport-Einheiten (Schiffe, Unterwasser-Krieger) und Fernkämpfer wie Bogenschützen und Mechs. Zu den drei aus **Civi** bekannten Werten Angriff, Verteidigung und Bewegung ist ein vierter dazugekommen, die Fernkampffähigkeit. Manche Artillerien können benachbarte Armeen oder Städte bombardieren.

Schlachten finden nicht als Duelle einzelner Einheiten statt: Auf jeder Seite können bis zu neun Trupps beteiligt sein. Die werden in einem Extrafenster zweireihig plaziert. Hinten stehen vor allem die Fernkämpfer (so vorhanden), die als erste feuern. Erst dann dürfen die Nahkämpfer ran. Nachdem etwaige Verluste abgezogen wurden, rücken Einheiten aus der zweiten Reihe in die erste vor. Dadurch kann plötzlich eine Kanone peinlicherweise an vorderster Front stehen. Die Prozedur wiederholt sich, bis nur noch eine Seite übrig ist. Unter dem Strich belohnt das Kampfsystem eher Masse denn Klasse, zumal die guten Einheiten oft zuerst Schaden erleiden.

Einheiten-Vielfalt



Einige der ungewöhnlicheren Einheiten des Spiels: Televangelist, Weltraumkreuzer, Cyber-Ninja, Storm Marine, Eco-Terrorist, Plasma-Zerstörer.

Landschaftsgärtnerei

Während in **Civilization 2** jede Stadt ihre Truppen versorgen muß und genau auflistet, wie sich die Zufriedenheit ihrer Bevölkerung errechnet, verzichtet **Call to Power** auf dieses Mikromanagement. So manipulieren Sie sowohl die Truppenversorgung als auch die Volkszufriedenheit hauptsächlich durch wenige globale Schalter (Löhne, Arbeitszeit). Für die Streitkräfte existieren drei Bereitschaftsgrade nach dem Motto: Je billiger die Unterhaltskosten, desto weniger Hitpoints haben die (meisten) Truppen. Dieser Makromanagement-Ansatz gilt auch beim Anlegen von Straßen, Äckern und Minen. Statt einzelnen Siedlern einzelne Befehle zuzuweisen, verändern Sie direkt die gewünschten Felder. Einfach aus dem zugehörigen Menü das Bauvorhaben ausgesucht und das Feld angeklickt, einige Runden gewartet – fertig ist der Horchposten oder der Unterwassertunnel. Auf dieselbe Weise legen Sie flink Straßen und Schienen zwischen Ihren Städten an. Finanziert wird das aus Ihrem Baubudget, in das Sie pro Runde einzahlen.

KI-Schnarchnasen

Seit **Master of Orion 2** sind die Maßstäbe für KI und Diplomatie in Globalen Strategiespielen beachtlich hoch. Erst vor kurzem setzte **Alpha Centauri** die Meßlatte nochmal deutlich rauf. **Call to Power** hingegen enttäuscht in

Im Wandel der Jahrtausende



1900 v. Chr.: Von Dublin aus erkunden wir die Welt.



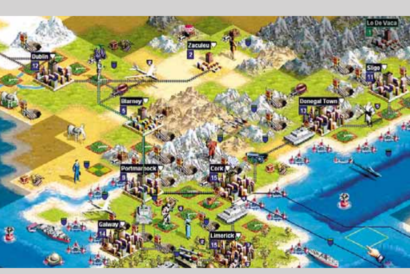
1 n. Chr.: Erste Straßen verbinden unsere Städte.



1100 n. Chr.: Zeit der Mauern, Ritter und Kleriker.



1575 n. Chr.: Musketiere und Reiter dominieren.

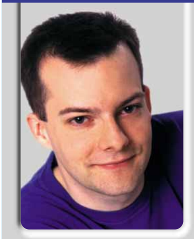


1915 n. Chr.: In der Moderne wird es sehr eng.



2020 n. Chr.: Unterwasser-Städte, Magnetbahnen.

Jörg Langer



Epischer Civi-Enkel

Call to Power ist weit mehr als nur eine billige Civi-Kopie. Doch der mäßige Komfort und die farblosen Computergegner dämpfen meine Begeisterung und sorgen für deutlichen Wertungsabstand zum Konkurrenten Alpha Centauri. Auf der anderen Seite kenne ich kein Globales Strategie mit einem epischeren Spielverlauf: Wenn Sie zwei Wochen lang jeden Tag mehrere Stunden an einer einzigen Partie spielen wollen, dann sind Sie bei Call to Power richtig. Viel Zeit werden Sie allerdings damit verbringen, Dutzende von Städten manuell mit Bauaufträgen zu versorgen, obwohl das eine Automatikfunktion (oder zumindest eine vernünftige Warteschlange) ebensogut könnte.

Wälzer contra Kultbuch

Mit einem Buch verglichen wäre Call to Power der routiniert geschriebene, 1.000 Seiten starke Wälzer mit Hochglanzeinband – Alpha Centauri hingegen ein kunstvolles Kult-Paperback, das auf 300 Seiten die spannendere Geschichte erzählt. Profis und Fortgeschrittenen rate ich deshalb zu Alpha Centauri. Einsteiger werden mit den intuitiv verständlichen Truppentypen von Call to Power besser zurechtkommen – und viel Spaß als Reichsgründer erleben.



Hier sehen Sie die drei Ebenen des Spiels: Land, Meeresboden und Orbit (Bild besteht aus zwei Screenshots).

dieser wichtigen Kategorie. Zwar können Sie aus 41 Völkern wählen, es ändern sich aber nur die Herrscher- und Stadtnamen. Nach Aussage des KI-Programmierers Karl Meissner kennt der Computer durchaus verschiedene Spielweisen wie aggressiv oder defensiv. Doch Call to Power schafft es nicht, diese dem Spieler zu kommunizieren. Wo Alpha Centauri mit geschliffenen Texten den Eindruck ehrgeiziger Konkurrenten erzeugt, setzt Call to Power seine Diplomatiebotschaften lieblos aus wenigen Bausteinen zusammen. An sich sind die diplomatischen Angriffe recht vielfältig, unter anderen dürfen Sie über Piraterie-Aktionen oder Eindringen in Ihr Gebiet meckern (Call to Power zeigt allerdings Landesgrenzen nicht an). Doch die Gegner wirken nie menschlich und gehen nicht sonderlich geschickt vor – Ausfälle gegen schlecht verteidigte Bombardierungs-Trupps sind selten.

Gewinnbringende Perlenstraße

Für die Produktionsgüte des Stadtumlands sind vor allem Kombinationen aus Wald, Fluß und Gebirge entscheidend. Die über die Karte verteilten Spezialrohstoffe (etwa Perlen oder Elefanten) bringen nur mäßige Boni. Ihr eigentlicher Wert wird mit dem Bau von Handelskarawanen ersichtlich: Je mehr Felder mit ein und demselben Gütertyp Sie kontrollieren, desto wertvoller wird das Gut für Ihre Mitbewerber. Diese schlagen Ihnen von sich aus Handelsrouten vor, die für regelmäßiges Kassenklingeln sorgen. In welchen Feldern Ihre Arbeiter Nahrung, Ressourcen oder Gold produzieren, legen Sie in einem Extrafenster fest.

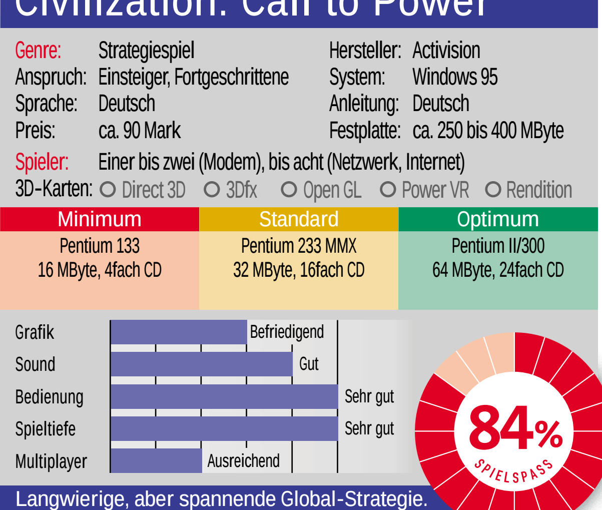
Verschiedene Szenarios bietet Call to Power nicht, auch der Editor ist rudimentär. Beides soll über Internet-Updates ausgeglichen werden. Der Multiplayer-Modus bietet zwar vier Zugzeit-Varianten sowie eine wählbare Siedleranzahl pro Spieler, ist aber aufgrund der langen Spielzeit nicht zu empfehlen. Gut gelungen ist hingegen das umfangreiche eingebaute Lexikon. LA



Neu: Bis zu 18 Einheiten pro Kampf.



Monumente gibt's als Belohnung.



Civilization: Call to Power

Genre:	Strategiespiel	Hersteller:	Activision
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 250 bis 400 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: Direct 3D, 3Dfx, Open GL, Power VR, Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 16 MByte, 4fach CD	Pentium 233 MMX 32 MByte, 16fach CD	Pentium II/300 64 MByte, 24fach CD

Kategorie	Wertung
Grafik	Befriedigend
Sound	Gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Ausreichend

84% Spielspass

Langwierige, aber spannende Global-Strategie.

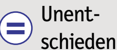
Kampf um die Krone

Das Duell: Call to Power

Zwei Civi-Nachfahren streiten sich um die Spitze in der Globalen Strategie.

Legende


Gewinner in dieser Kategorie


Unentschieden


Verlierer

1. Hintergrund

Call to Power



Call to Power fängt genauso wie die Vorlage Civilization 2 im Jahr 4000 v.Chr. an. Sie gründen Ihre allererste Stadt, aus der im Laufe der Jahrhunderte eine mächtige Nation wird. Anders als Civi hört Call to Power nicht in der nahen Zukunft auf, sondern kann bis zum Jahr 3000 dauern. Die Jahre pro Spielzug variieren stark. Spielziel: eine außerirdischen Lebensform per Sonde, die durch ein Wurmloch geschickt wird, finden und dann züchten – oder die anderen Zivilisationen besiegen.

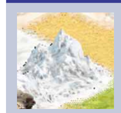
Alpha Centauri



Alpha Centauri beginnt mit der Besiedlung eines fernen Planeten, der sich bald als semibewußtes Wesen herausstellt. Dank sieben Parteien und vielen Einstelloptionen bleibt die Abwechslung während der maximal 400 Spielrunden (jede zählt als ein Jahr) immer erhalten. Es gibt vier Spielziele: Militärischer Sieg durch Eroberung, wirtschaftliche Dominanz, diplomatischer Sieg oder Transzendenz – das Einswerden mit dem Planeten. Die Siegarten werden unterschiedlich belohnt.

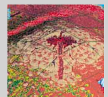
2. Präsentation

Call to Power



Von den golden schimmernden Menüs über die atmosphärische Musikuntermalung (die freilich irgendwann nervt) bis hin zur netten Einheitengrafik wirkt Call to Power sehr durchgestylt. Auch die Weltwunder-Videos sind gut gelungen. Übersichtsprobleme wie bei Alpha Centauri tauchen kaum auf, allerdings läßt sich die Zusammensetzung gegnerischer Armen nicht durch Hinsehen oder Anklicken ergründen.

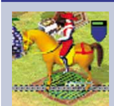
Alpha Centauri



Die Karte ist dreidimensional, aber häßlich. Die Einheiten setzen sich aus verschiedenen Komponenten zusammen, sind aber auch nicht schön. Und wenn sie dichtgedrängt nebeneinander stehen, kann man sie kaum auseinanderhalten. Die Qualität der Videos wechselt. Alpha Centauri setzt voll auf Text und Sound – letzterer (etwa die vorgelesenen Zitate) ist für die trotz allem gute Atmosphäre verantwortlich.

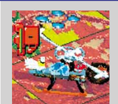
3. Einheiten/Truppentypen

Call to Power



Vom berittenen Bogenschützen bis zum raketenbewehrten Mech, von der Feuergaleere bis zur orbitalen Kampfstation wird Vielfalt geboten. Vor allem die »nichtmilitärischen« Kampfeinheiten wie Sklavenjäger, Kleriker oder Anwälte sind innovativ, werden aber nach zwei bis drei Spielen zur Gewohnheit. Insgesamt gibt es 65 Truppentypen, die man nach einigen Spielen alle kennt. Bis auf die zivilen Einheiten gibt es wenig Typen mit echten Spezialfähigkeiten. Da beim Erforschen neuer Schlüsseltechnologien manche Truppentypen veralten (und nicht mehr gebaut werden dürfen), bleibt die Übersicht erhalten.

Alpha Centauri



Auf den zweiten Blick ist Alpha Centauri bei der Einheitenvielfalt deutlich überlegen. Das liegt am Einheiten-Editor, der entweder neue Truppentypen vorschlägt oder Ihnen die völlige Kontrolle über deren Design läßt. Dazu mixen Sie vier Komponenten (Waffe, Rüstung, Antrieb und Chassis) sowie bis zu zwei aus 22 Spezialfähigkeiten. Mit diesem System sind schwebende Terraformer ebenso möglich wie Flugzeugträger mit Reparaturfunktion oder unsichtbare Infanteristen mit Psi-Verteidigung. Ebenfalls klasse: Einheiten lassen sich einzeln oder gesamt modernisieren, wobei ihre Erfahrung erhalten bleibt.

4. Kampfsystem

Call to Power



Jede Einheit hat regenerierbare Hitpoints und eine von zwei Erfahrungsstufen. Im Kampf treten nicht nur einzelne, sondern auf beiden Seiten bis zu neun Einheiten gleichzeitig an. Dabei werden »hinten« die Fernkämpfer postiert, und »vorne« die Nahkämpfer. Der Kampf selbst wird ausgewürfelt, die Aufstellung der Truppen läßt sich nicht verändern. Eine Kampfprognose gibt es nicht. Das Schlachtsystem begünstigt etwas zu sehr die Masse, belohnt aber gleichzeitig das Mischen verschiedener Truppentypen (Artillerie, Nahkämpfer, Spezialeinheiten). Dummerweise gehen bevorzugt die besten Nahkämpfer als erstes verloren. Das Einnehmen stark verteidigter Städte kann trotz Bombardierung in stupides Anrennen mit Neunerblocks ausarten.

Alpha Centauri



Die Kämpfe bestehen prinzipiell aus Einzelduellen, nur Artillerie kann mehrere Einheiten gleichzeitig angreifen. Eine zuschaltbare Kampfprognose sagt Ihnen vor dem Angriff, welche Chancen Sie haben. Aufgrund von sieben Erfahrungsstufen und vielen Modifikatoren sowie vor allem den frei designbaren Einheiten kommt es immer wieder zu neuen Konstellationen. Dabei ist es wichtig, mit spezialisierten Einheiten zu arbeiten – die sind billiger als Alleskönner. Wer nur auf einen Truppentyp setzt, hat keine Chance, wenn der Gegner genau darauf die Antwort hat. Wenig Spaß macht es, gut verteidigte Städte einzunehmen: Trotz Bombardierungsmöglichkeit müssen Sie meist rundenlang immer wieder neu mit einzelnen Einheiten attackieren.

5. Städtebau/Verwaltung

Call to Power



Zwar werden wieder Arbeiter auf das Umland verteilt, doch wird deren Effizienz nicht mit Symbolen, sondern mit Zahlen gezeigt – die »Auf einen Blick«-Erfaßbarkeit ist nicht gegeben. Die Infos zu einer Stadt müssen Sie sich aus sechs Menüs zusammensuchen, Gründe für die Unzufriedenheit der Bevölkerung oder Nahrungsmangel sind schwieriger zu erkennen als bei Alpha Centauri. Kampfeinheiten werden nicht von der Herkunftsstadt unterhalten, sondern global (in drei Bereitschaftsstufen). Beim Bau neuer Einheiten und Gebäude hilft eine rudimentäre Warteschlange. Errichtete Bauwerke (es gibt 43 sowie 35 Weltwunder) tauchen nur als Text auf. Es fehlen »Gouverneure«, die dem Spieler das Verwalten der Städte erleichtern.

Alpha Centauri



Alpha Centauri bietet 38 Gebäude und 33 Weltwunder. Es übernimmt fast 1:1 das Civilization-2-System mit Ressourcen-Symbolen und glasklarer Auflistung, wie es zum Zufriedenheitsstatus der Bevölkerung etc. kommt. Jede Stadt muß die ihr zugeordneten Kampfeinheiten unterstützen sowie die Unzufriedenheit ertragen, die Truppen auslösen können. Die Warteschlangen-Funktion läßt keine Wünsche offen. Sehr gut gelungen sind die vier Gouverneurstypen, die Sie sogar mischen oder ganz detailliert per Hand einstellen können. Diese Programmroutinen kümmern sich um die komplette Verwaltung einer Stadt. Extralob: Gouverneure und aktuelle Bauprojekte werden auf der Karte, direkt unter dem Stadtnamen, gezeigt.

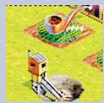
vs. Alpha Centauri

Wir haben die Kontrahenten in neun Einzelpunkten miteinander verglichen.

Call to Power | Alpha Centauri

6. Landschaft/Bauprojekte

Call to Power



Während bei Civilization 2 und Alpha Centauri einzelne Siedler- (oder Terraformer-) Einheiten einzelne Baubefehle benötigen, um die Landschaft umzugestalten, hat Call to Power ein genial einfaches System: Sie zahlen pro Runde in den »Öffentlichen Bautopf« ein, von dem Sie dann alle Projekte wie Fischfangnetze, Weltall-Minen, Straßen oder Äcker bezahlen. Die Landschaft selbst ist zweidimensional. Zwar können Sie das Terrain eines Felds ändern, nicht aber die Höhe.

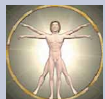
Alpha Centauri



Alpha Centauri setzt mit seinen Terraformer-Einheiten auf das alte Civi-System, bietet aber diverse Komfortfunktionen wie Straßenbau von A nach Z oder automatisierte Terraformer. Die dreidimensionale Landschaft (mit Auswirkungen auf den Ertrag der Felder) läßt auf einen Blick Höhe, Regenreichtum und Mineralvorkommen erkennen. Die Former können die Landschaft heben und senken. Eine gute Idee sind die Nachschubtrucks, die fernab von Städten Rohstoffe abbauen können.

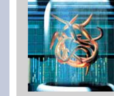
7. Forschung

Call to Power



Bei Call to Power gibt es fünf Technologie-Epochen, von der Steinzeit bis ins Diamanten-Zeitalter. Im Prinzip sollten Sie alle der 102 oft extrem linearen Erfindungen erforschen oder erhandeln, das Überspringen von einzelnen Technologien ist kaum möglich oder sinnvoll.

Alpha Centauri



Fast alle der 75 Technologien sind futuristisch und damit kaum selbsterklärend. Doch wie in einem guten Sciencefiction-Roman greifen die Forschungszweige plausibel ineinander. Parallele Forschungswege erlauben Ihnen, bestimmte Technologien zu überspringen.

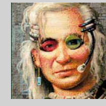
8. Diplomatie

Call to Power



Hier zieht Call to Power klar den kürzeren. Es gibt zwar 41 Völker, doch diese unterscheiden sich nur im Namen. Angeblich haben sie alle Grundverhaltensmuster wie »aggressiv« oder »hinterhältig«, doch davon konnten wir im Test nicht viel bemerken. Verhandlungen werden in den Kategorien »Ich verlange...«, »Ich schenke Dir...«, »Laß uns Karten oder Technologie tauschen« sowie »Bündnis« geführt. Die Gesprächstexte werden primitiv zusammengestöpselt; das Gefühl, jemanden zu überlisten oder überlistet zu werden, entsteht nie.

Alpha Centauri



Alpha Centauri bietet sieben Parteien, die sich spielerisch, vom Aussehen her und auch in ihrer Strategie komplett unterscheiden. Die Verhandlungen sind noch ausgefeilter und aufwendiger als bei Master of Orion 2. Sie können unter anderem Geld leihen oder verleihen, Angriffsbemühungen koordinieren und nach Herzenslust Nibelungentreue oder gemeinen Verrat zelebrieren. Im Planetaren Rat stimmen Sie mit Ihren Konkurrenten über globale Vorhaben ab; fast alle Siegbedingungen lassen sich auch mit Alliierten erreichen.

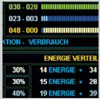
9. Optionen/Komfort

Call to Power



Sie können viele Funktionen direkt auf der Karte oder über den unteren Menübalken erreichen. Viele, aber nicht alle – und die Übersicht leidet unter diesem Konzept sowieso. Komfortfunktionen wie Gouverneure fehlen. Gut ist die Anzeige, wieviele Runden eine Einheit bis zum Ziel braucht. Allerdings kommt es durch das Interface teils zu Fehlbedienungen beim Bewegen. Spartanisch sind die Spielmodi, Präferenzen und sonstigen Einstellungen. Die relativ wenigen Statistiken und Übersichtslisten sind sortierbar. Gut gelungen ist das Nachschlagewerk, das Einheiten, Gebäude, Technologien et cetera erklärt. Szenarien sind nicht enthalten, allerdings soll bald ein Editor im Internet erscheinen. Der Multiplayer-Modus ist nur für Masochisten geeignet.

Alpha Centauri



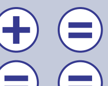
Bei Alpha Centauri wird Komfort großgeschrieben. Angefangen bei den vielfältigen Spieloptionen bis hin zur Anpassung von Interface, Darstellung und vielen weiteren Faktoren haben Sie immer das Gefühl absoluter Kontrolle. Automatische Gouverneure, Siedler und Einheiten (z. B. »Aufklärungsbefehl«) nehmen Ihnen viel 08/15-Arbeit ab. Vorbildlich sind die Statistiken und sonstigen Übersichten, die auch größere Reiche kontrollierbar halten. Die Hilfsfunktion von Alpha Centauri sucht mit diversen Querverweisen und genauen Erklärungen aller Spielkonzepte ihresgleichen. Als Bonus gibt's einige spannende Szenarios, per umfangreichen Editor dürfen Sie auch eigene erstellen. Der Multiplayer-Modus ist gut gemacht und auch wirklich spielenswert.

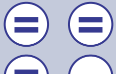
10. Fazit

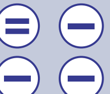
Call to Power

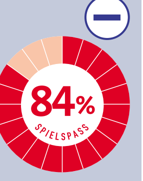


Call to Power spricht Fans epischer, das heißt wochenlanger Partien an. Doch gerade die lange Spielzeit (die auch von den immer gleichen Standardaufgaben herrührt) birgt Probleme: Die Chance, daß die Spielbalance auseinander gerät und ein unbedrängter Gegner davonzieht, ist wesentlich größer als beim Konkurrenten. Die farblosen Computergegner erhöhen den Spielspaß nicht, die Multiplayer-Funktion ist (aufgrund der Spielzeit) quasi unbrauchbar. Dafür ist der Handel gut gelungen. Aufgrund des betonten Makromanagments eignet sich Call to Power vor allem für Einsteiger, die mehr auf großflächiges Besiedeln und umfangreiche Kriege wert legen, als auf Diplomatie und fein abgestimmte Details.









Alpha Centauri



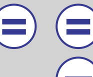
Obwohl es vor Call to Power erschienen ist und bei näherer Betrachtung stärker an Civilization 2 erinnert: Mit seiner Vielzahl neuer Ideen (etwa dem Staatsformen-Design) und den bewährten Konzepten ist es das modernere Spiel als Call to Power. Der Spieler bestimmt weitgehend selbst, wie sehr er sich um Details kümmert – den Automatikfunktionen sei dank. Alpha Centauri spielt sich wie ein guter Sciencefiction-Roman; fast jede Partie gerät zum einzigartigen Erlebnis. Hauptstärke ist die Diplomatie mit ihren sieben Parteien, Hauptschwäche die unansehnliche, teils unübersichtliche Grafik. Für Fortgeschrittene und Profis ist es klar das vorzuziehende Programm mit dem höheren Wiederspielwert. LA















3D-Strategie mal anders

Warzone 2100

Bombastische Echtzeit-Schlachten und ein Novum: In Warzone 2100 nehmen Sie nach jeder erfolgreichen Mission Armee und Basis in den nächsten Einsatz mit.

Das kann einem den ganzen Tag vermiesen: Im Jahre 2085 bricht durch eine Satelliten-Fehlfunktion ein nuklearer Krieg aus – die Erde ist danach fast völlig verwüstet, nur wenige überstehen die Katastrophe. Ein Jahr später entdeckt eine Gruppe Überlebender eine verlassene Militärbasis, bringt sie wieder in Gang und macht sich 2100 auf die Suche nach Technologien aus der Zeit vor dem großen »Kollaps«. Doch die Tapferen sind nicht allein…

Facts

- 16 Szenarios und
- 20 Luftlandeszenarios
- über 400 Technologien
- 7 Gebäudeklassen
- 8 verschiedene Abwehrstellungen
- 11 Multiplayer-Karten

Fest für Pyromanen

Das 3D-Echtzeit-Strategiespiel Warzone 2100 setzt futuristische Schlachten fulminant in Szene: Panzerbrechende Raketen zischen auf anrollende Stahlsärge zu, Flammenwerfer knacken Bunker, Artilleriegranaten fliegen im hohen Bogen über Hügel, um dahinterliegende Fabriken zu sprengen. Spätestens jetzt entscheidet sich, ob Sie Ihre Armee clever zusammengestellt haben: Mörser zerlegen zwar wunderbar Gebäude, gegen Konterangriffe durch wendige Monstertrucks haben sie aber keine Chance. Gegen die eignen sich wiederum Raketenwerfer, die jedoch von Fliegern leicht durchsiebt werden. Wenn Sie da nur auf einen Truppentyp setzen, haben Sie bei den geschickt konternden KI-Opponenten nicht den Hauch einer Chance.

Fahrkarten und Volltreffer

Sie spulen nicht Mission um Mission ab, vielmehr sind die Szenarios geschickt verwoben: Sie errichten im ersten Einsatz eine kleine Basis, um sie in den folgenden Missionen immer weiter auszubauen. Gleiches gilt für Ihre Armee; überlebende Einheiten stehen zu Beginn des nächsten Auftrags wieder bereit. Auf der Spielkarte werden mit jedem Einsatz weitere Gebiete zugänglich.

Weil Ihre Truppen Erfahrung sammeln, lohnt es sich, angeschlagene Veteranen zu schützen und zusammenzuflicken. Insgesamt gibt's neun Erfahrungsstufen – je mehr Gegner eine Kampfeinheit in die ewigen Jagdgründe geschickt hat, desto besser kämpft sie in Zukunft. Das ist auf dem dreidimensionalen Schlachtfeld auch gut zu sehen: Während Rekruten sich nur langsam einschießen und selbst heranstürmende Scheunentore verfehlen würden, treffen Altgediente auch weit entfernte, kleine Ziele mit einem einzigen Schuß.



Unsere schweren Panzerverbände stehen unter dem Abwehrfeuer feindlicher Türme und Cyborgs. Die kleinen Rangabzeichen geben die Erfahrungsstufe an.

Basteln für den Sieg

Ihr kleiner Trupp trifft auf leichtbewaffnete Scavenger, die den Atomkrieg ebenfalls überlebt haben und vorwiegend mit Infanterie und flotten Jeeps angreifen. Doch bald wird's heftiger: Irgend jemand stattet Ihre Widersacher mit Hightech-Equipment aus, und Ihre Kampfeinheiten drohen den kürzeren zu ziehen. Zum Glück birgt manche Feindbasis ein Artefakt – wenn Sie die Anlage zerstören und es einsacken,



können Sie neue Technologien erforschen. Frisch entwickelte Fahrzeugteile bauen Sie per Design-Menü gleich in neue Vehikel ein. Aus Chassis, Antriebsart und Bewaffnung basteln Sie sich den idealen Truppentyp zusammen. So sind beräderte Viper-Fahrzeuge zwar billig und flott, doch genauso flott zerstört. Ein schwerer Panzer ist im Nahkampf zwar kaum zu schlagen, aber teuer und elend langsam. Zu den meisten Waffen gibt's wiederum Upgrades, etwa verbesserte Munition. Sobald die einmal erforscht ist, ersetzt sie automatisch die alte Variante in allen entsprechenden Kanonen – mühevolles Ummonitionieren entfällt.

Der Adler ist gelandet

Nicht alle Einsätze finden in dem Geländeabschnitt statt, der Ihre Basis beherbergt: In etwa der Hälfte der Missionen führen Sie einen »Auslandseinsatz« durch. Dabei ist strategisches Geschick gefragt, denn der Transportflieger faßt nur zehn Einheiten – welche also mitnehmen? Solange die Landezone im Zielgebiet feindfrei ist, dürfen Sie weitere Zehner-Armeen über die Luftbrücke nachholen. Außerdem können Sie in der (nicht sichtbaren) Heimatbasis weitere Einheiten produzieren und forschen. Einige Gebäude lassen sich auch im neuen Einsatzgebiet errichten, etwa Wachtürme, Radar- und Reparaturanlagen – aber keine Fabriken. Die Gastspiele im Feindgebiet müssen Sie in einem großzügigen Zeitlimit bestehen. Der knappe Nachschub ist auf Reparaturfahrzeuge angewiesen, die notfalls auch mitten in der Schlacht umherwuseln und Schäden ausbessern.

Der Gegner setzt in manchen Missionen ebenfalls Dropships ein, die fleißig Truppen ausspucken. Dann kommt es auf präzises Timing an: Zwischen zwei Landeoperationen sollten Sie flugs die feindlichen Landeplätze und dann die nächsten Ankömmlinge angreifen.

Explodierende Ödnis

Die dreh-, kipp- und geringfügig zoombare 3D-Landschaft ist leider weniger prächtig als die Schlachten. Von wenigen Gebäuden, Felsbrocken und Straßen abgesehen, erscheint meist nur karg texturiertes Terrain. Vor allem ungeübte Spieler werden anfangs schnell die Übersicht verlieren, doch nach einiger Zeit orientiert man sich an signifikanten Schluchten und Hügeln. Erst nach der ersten Kampagne wird's landschaftlich etwas schöner, und es fällt sogar Schnee. Einmal aufgespürte Bauwerke bleiben sichtbar, der Kriegsnebel verdeckt nur feindliche Einheiten. Dafür

Im Produktionsmenü (links) ordern Sie auch im dicksten Kampfgetümmel neue Einheiten.



Der Truppenbaukasten: Aus Chassis, Fahrwerk und Bewaffnung entwerfen Sie kinderleicht Kampfvehikel für jeden Einsatzzweck.



Fliegeralarm! Schwebegleiter nehmen unsere Basis unter Feuer.

Martin Deppe



Erfrischend anders

Etwas gewöhnungsbedürftig ist's ja schon, meine Basis in jeder Mission weiter auszubauen. Doch das Konzept funktioniert, ich habe wirklich das Gefühl, einen kompletten Feldzug zu bestehen. Die Luftlandeeinsätze bergen erfreulich viele Möglichkeiten: Greife ich jetzt ausschließlich mit Veteranen an, oder nehme ich Konstruktionseinheiten mit und baue einen Vorposten im Zielgebiet? Erfahrene Einheiten wachsen mir richtig ans Herz.

Tolle Schlachten, öde Welt

Atomkrieg hin oder her: Warum muß die Spielwelt derart trist sein? Hier fehlt eindeutig ein Landschaftsgärtner im Entwicklerteam, der für mehr Abwechslung im schnöden Terrain sorgt. Und ein Automechaniker mit Tuning-Diplom, weil vor allem die schweren Fahrzeuge in nervenaufreibender Gemütsruhe zum Einsatzort tuckern. Doch wenn sie endlich die Front erreichen, bin ich schnell versöhnt. Denn die aufregenden Schlachten um Artefakte, Ölquellen, Ruhm und Ehre haben mehr Action als manches Ballerspiel.

Jörg Langer



Strategisches Kunststück

Warzone 2100 schafft den Drahtseilakt, Massenschlachten und Einsätze mit kleinen Trupps unter einen Hut zu bringen. Dank der sehr guten Bedienung arten auch die Riesengefechte nicht in chaotisches Getümmel aus, und die verschiedenen Einheitentypen sind optisch leicht auseinanderzuhalten. Allerdings ist mir das Rauszoomen zu schwach – ich hätte gern mehr Übersicht.

Schade, daß abseits der Schlachten so wenig fürs Auge geboten wird: Landschaften und Zwischensequenzen können mit den Kämpfen grafisch nicht mithalten. Doch besser so als andersrum, denn Strategiespiele mit unausgegorenen Gefechten gibt's schon mehr als genug.

nutzt **Warzone 2100** das Gelände voll aus: Von Hügeln feuern Sie weiter, der Marsch ins Tal ist flotter als der mühsame Aufstieg. Wie bei **Total Annihilation** kann Artillerie auch blind feuern, indem Sie ihr auf der Übersichtskarte Ziele zuweisen, zu denen die Geschütze keine Sichtverbindung haben.

Alles im Griff

Selbst im tobenden Gefecht produzieren Sie nebenher per Mausklick Nachschub, der gleich an die Front rollt. Wenn Sie entsprechende Armeebefehle erteilen, schleppen sich angeschlagene Truppen qualmend zum nächsten Reparaturfahrzeug oder -gebäude, um sich frisch restauriert wieder in die Schlacht zu werfen. Nur bei sehr großen Armeen gibt's schon mal Stau, doch Ihre Jungs verhalten sich deutlich schlauer als in den meisten Konkurrenzspielen. Auch das Kampfverhalten läßt sich bequem festlegen: Soll jeder Gegner verfolgt oder lieber die Stellung gehalten werden? Ab wann wird geschossen – bereits auf maximale Distanz, oder erst bei optimaler Entfernung? Der Feind ist beim Angreifen nicht so clever wie in der Verteidigung. Oft rennt er stur gegen stark befestigte Stellungen an und holt sich jedesmal eine blutige Nase.

Teure Heimat

Sie sollten Ihre Heimatbasis nach jeder Mission weiter ausbauen. So kann nach einem erfolgreichen Einsatz fern der Basis das nächste Szenario mit einem feindlichen Frontalangriff beginnen – wenn Sie Ihre Bunker, Mauern und Geschütztürme nicht auf Vordermann gebracht haben, schauen Sie schnell in die Rohre. Rund die Hälfte der Artefakt-Technologien bringen Ihrer Basis Upgrades, etwa bessere Bewaffnung der Abwehranlagen, effektivere Forschungseinrichtungen und Fabriken oder stabileres Mauerwerk. Die Energieversorgung ist simpel: Sie pflanzen einfach Pumpen auf Ölfelder, errichten ein Kraftwerk, und fortan fließt der Strom, der Forschung und Produktion ermöglicht.



Unser grünes Dropship wartet auf die nächste Zehnerladung Truppen.

Schlacht zu acht

Bis zu acht Spieler können in Internet- oder Netzwerkpartien gegeneinander antreten. Dabei sind Bündnisse erlaubt, in denen Sie Truppen, Energie oder Ihren Sichtbereich austauschen dürfen. Vor einer Partie läßt sich ein Energiebetrag vorgeben, mit dem Sie Starttruppen einkaufen. **Warzone 2100** wird auf zwei CDs ausgeliefert, ein Originalspiel reicht dann für zwei Multiplayer-Generäle. Der Computer übernimmt auf Wunsch fehlende Feldherren.

Weniger schön ist das Drumherum gelungen. Die Briefings werden langweilig präsentiert, dazu ertönt eine Stimme aus dem Off. Und die seltenen Zwischensequenzen sind auch kein cineastisches Highlight. MD



Durch den Kriegsnebel sehen Sie nicht, welche Gefahren 100 Meter weiter lauern.

Fahrbare Mörser beharken eine Feindbasis aus sicherer Distanz. Die Rauchfahnen der Granaten sind deutlich zu erkennen.

Warzone 2100

Genre:	Echtzeit-Strategie	Hersteller:	Eidos
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 65 oder 120 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 32 MByte, 4fach CD	Pentium 200 MMX 64 MByte, 4fach CD 3D-Karte	Pentium II/200 64 MByte, 8fach CD 3D-Karte

Grafik	Gut
Sound	Gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Gut

86% Spielspass

3D-Strategie abseits ausgelatschter Pfade.



Krieg der Automaten

Machines

Sie sind effektiv, sie sind tödlich. Nur mit dem Denken hapert's bei futuristischen Kampfmaschinen – deshalb müssen Sie eingreifen.

Der Toaster gibt wieder mal den Geist auf, die Bohrmaschine dreht sich nicht mehr, der Staubsauger verabschiedet sich röchelnd aufs Altenteil. Otto Normalbürger rauft sich die Haare: Wann gibt es endlich zuverlässige Haushaltsgeräte? Wenn es nach Acclaims Echtzeit-Strategiespiel Machines geht, erst im 4. Jahrtausend. Dann krabbeln auf fernen Planeten von Menschenhand geschaffene Roboter herum, bewaffnet mit Werkzeugen – und mit verdächtig großen Geschützrohren.

Die zwei alternativen Kameraperspektiven: Bodenansicht und Ich-Perspektive (unten) einer Einheit.

Unsere fliegenden Kriegsmaschinen fliehen vor dem Gravitationskollaps (eine Spezialwaffe) rechts unten.

Computer-Knatsch

Weil ferne Planeten als zukünftige Kolonien sehr begehrt sind, schickt die Erde Riesenkreuzer als Vorhut in alle Winkel der Galaxis. An Bord: Eine Computerintelligenz und viele, viele Arbeitsroboter. Die besiedeln fleißig Planet um Planet, doch leider vergebens; die Menschheit kommt nie nach. Nach einem Jahrtausend stoßen plötzlich zwei der Maschinenreiche aufeinander und brechen prompt einen galaktischen Krieg vom Zaun. Jetzt sind Sie an der Reihe: Um Ihren Gerätepark zum Sieg zu führen, müssen Sie Basen bauen, Armeen aufstellen und die gegnerischen Blechkameraden am besten zu Altmetall schießen.

Auf dem Bau

Ohne gesicherten Stützpunkt ist auf den feindlichen Welten kein Blumentopf zu gewinnen. Spezielle Baufahrzeuge errichten rund um Ihren Seeding Pot (dem Hauptquartier), Wachtürme, Gebäude und Fabriken. In zivilen Anlagen rollen Transporter oder Prospektoren vom Band, Militärbauten stocken die Streitmacht auf. In fortschrittlichen Fabriken entstehen leistungsfähigere Einheiten; die wollen zuvor im Forschungszentrum entwickelt werden. Wenn Sie beispielsweise einen besseren Techniker erfinden, stehen Ihnen auch zusätzliche Forschungszweige offen. Das Militärlabor sorgt mit besseren Waffen und neuen Maschinen für technologische Überlegenheit. Das nötige Kleingeld erwirtschaften Sie aus Minen, zwischen diesen und den Schmelzwerken pendeln Transportfahrzeuge.

Ich war eine Dose

Ihre Armee besteht aus einigen Maschinen-Grundtypen, von denen nach und nach besser bewaffnete Varianten verfügbar werden. Die Waffenentwicklung ist weitgehend linear: Stärkere Modelle machen ihre Vorgänger meist nutzlos, lediglich die Reichweite ist von taktischer Bedeutung. Nette Spezialeinheiten sorgen für Tumult.



In der Kommandoleiste links sehen Sie die Bauoptionen, die farbigen Kästen um die Einheiten zeigen deren Beschädigungsgrad an.



Unser Stoßtrupp führt gerade eine Innenmission durch und sprengt sich durch die Sicherheitstüren.

Christian Schmidt



Schön und dumm

Das Design stimmt: Angefangen vom coolen Technik-Look der Kriegsmaschinen bis hin zum stampfenden Soundtrack vermittelt Machines zünftige Kampflaune. In der 3D-Grafik finde ich mich schnell zurecht und rüste begeistert für den Kampf – um angesichts der Trägheit meiner Einheiten fast zu verzweifeln. Schnelle Truppenbewegungen kann ich vergessen, weil meine Robos ständig stehen- oder hängenbleiben und nur mit Verzögerung reagieren.

Taktische Winkelzüge sind sowieso nicht notwendig. Zum Gewinnen gehört nicht viel mehr als eiserne Geduld: Die Basis muß dem gegnerischen Ansturm so lange standhalten, bis die eigene Armee mit genügend starken Einheiten gefüllt ist. Die farbenfrohen Schlachten entschädigen zumindest teilweise für das hakelige Truppenmanagement. Abwechslungsreiche Missionen und Einsätze in Gebäuden machen halt doch immer wieder Lust auf den nächsten Level. Mehr Zeit auf der Werkbank hätte den Machines aber gut getan.

Der Gorilla nimmt es beispielsweise allein mit ganzen Armeen auf, Spione stehlen Technologien aus gegnerischen Labors. Auch fliegende Einheiten düsen später im Spiel über die Landschaft.

Stockender Verkehr

Die Krieger können Sie in Gruppen einteilen, ihnen Wegpunkte vorgeben und die Aggressivität einstellen. Das technologische Knowhow merkt man Ihren Schützlingen aber oft nicht an. Eigene Maschinen bleiben gern mal an Gebäudeecken hängen oder brauchen mehrere Sekunden, bevor sie auf Befehle reagieren. Besonders ärgerlich: Vor jedem Richtungswechsel legen die Roboter eine kurze Pause ein. Dieser Stop-and-go-Verkehr macht schnelle Truppenmanöver praktisch unmöglich.

Wenn die Armeen zusammenprallen, geht's auf dem Bildschirm richtig rund: Farbige Lichtblitze und Salven zischen über die Landschaft, getroffene Einheiten bersten in schicken Explosionen. Die Kamera läßt sich frei über die echte 3D-Landschaft drehen, alle Einheiten bewegen sich sauber animiert durch das Gelände. Auf Wunsch wechseln Sie in eine Bodenperspektive oder in die Sicht einer einzelnen Einheit. Fetzige Industrial-Rhythmen bringen das Blut in Wallung. CS



Unsere Maschinen haben den gegnerischen Seeding Pot fast erreicht, doch der wird von einem armeenmordenden Gorilla zäh verteidigt.

Machines

Genre:	Echtzeit-Strategie	Hersteller:	Acclaim
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 300 bis 600 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis vier (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 32 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	Pentium 233 MMX 32 MByte RAM, 6fach CD 3D-Karte	Pentium II/300 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte

Kategorie	Wertung
Grafik	Gut
Sound	Sehr gut
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	In Testversion nicht vorhanden

73% Spielspass

Schicke, aber seelenlose Materialschlachten.

Alte Länder, neue Abenteuer

Die Siedler 3 Mission CD

Frisches Futter für Siedler-Hungrige: Das erste Addon zum Aufbauhit birgt knackige neue Kampagnen und einen Missionseditor.

Das Aufbauspiel **Siedler 3** gehört zu den derzeit bestverkauften Titeln. Jetzt schiebt Blue Byte das erste Addon zum Wusel-Epos hinterher. Die **Mission CD** verzichtet zwar auf neue Truppentypen, Berufsgruppen, Gebäude oder Gelände, fällt aber trotzdem nicht unter die Rubrik »laßt uns 'ne schnelle Mark machen«. Denn auf die Fangemeinde warten drei neue Kampagnen (wieder mit je acht Szenarios pro Spielvolk), die es in sich haben.

Erz-Feinde

Für viele Aufbau-Profis waren die drei **Siedler 3**-Kampagnen zu leicht, allenfalls die Szenarios der dritten eine Herausforderung. Diese Veteranen dürften am Mission Pack heftiger knabbern, denn die Entwickler haben sich einiges einfallen lassen. So sollen Sie in einem asiatischen Szenario Erzbarren und Fische auf drei Inseln bringen. Hört sich einfach an, doch leider finden Sie weit und breit kein Roherz. Also müssen Ihre Priester Steine zu Erz veredeln. Doch Felsen sind ebenfalls Mangelware, und nur an einer Stelle können Sie die Brocken in Erz verwandeln. Kurz bevor Sie die gewünschte Menge bereit haben, fällt der böse Nachbar ein; bis Ihre Schiffe endlich die wertvolle Fracht auf den Inseln auspacken, müssen Sie die Angriffe schwitzend abwehren. In der nächsten Mission fliegen Ihre Soldaten: Die befestigte Zielinsel ist nämlich nur einzunehmen, wenn Ihre Priester die Krieger hinüberzaubern.



Die **Zaubereien** Ihrer Priester entscheiden oft über Sieg und Niederlage.

Neben 20 neuen Landkarten gibt's einen Editor. Damit können Sie leicht eigene Solo- und Multiplayer-Missionen zusammenbasteln. Und im Juli soll das zweite Addon erscheinen, das unter anderem ein viertes Spielvolk und zwei neue Kampagnen enthalten wird. MD

Martin Deppe

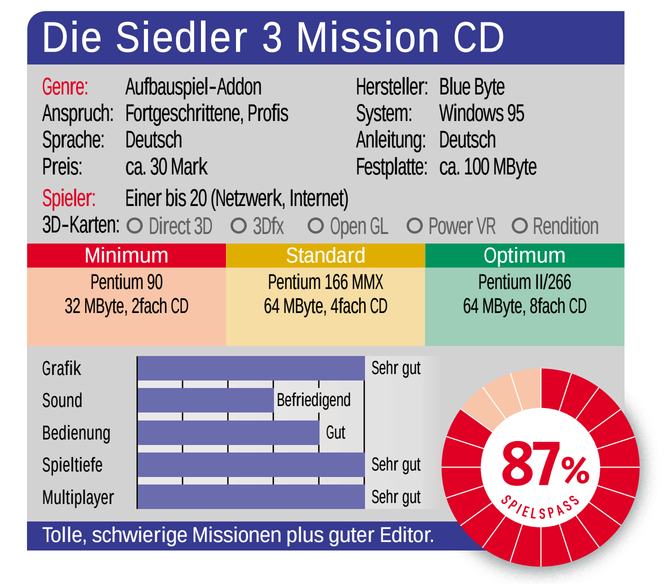


Ausgefeilte Missionen

Bei Addons, die schon vier Monate nach dem Hauptprogramm erscheinen, bin ich mißtrauisch. Doch Blue Byte hat mich angenehm überrascht: Die neuen Kampagnen bringen das Hirnschmalz zum Brodeln. Da kämpfe ich verzweifelt um jeden Kohleklumpen und Quadratmeter Bauland, eskortiere meine Priester, und meine bisher unterforderten Esel bekommen ordentlich zu schleppen.

Für Einsteiger zu deftig

Manchmal treibt mich die indirekte Steuerung der Arbeiter allerdings in den verschärften Haarerauf-Modus. Wenn drei Goldbarren nur wenige Meter vorm Zielgebiet liegenbleiben, würde ich die herumstehenden Träger am liebsten am Nacken packen und zum Stapel zerren. Geht aber nicht – also muß ich erst eine Eselzucht bauen, damit die Langohren die Arbeit erledigen. Für Gelegenheitsspieler ist das Addon einen Tick zu schwer; falls Sie die alten Kampagnen jedoch durchgespielt haben, finden Sie prima neuen Siedelstoff.



Die Siedler 3 Mission CD

Genre:	Aufbauspiel-Addon	Hersteller:	Blue Byte
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 30 Mark	Festplatte:	ca. 100 MByte

Spieler: Einer bis 20 (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90 32 MByte, 2fach CD	Pentium 166 MMX 64 MByte, 4fach CD	Pentium II/266 64 MByte, 8fach CD

Grafik	Sehr gut
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Sehr gut

87% Spielspass

Tolle, schwierige Missionen plus guter Editor.

Ohne Hauptprogramm spielbares Addon

Commandos
Im Auftrag der Ehre

Die Spezialisten sind zurückgekehrt – mit acht hochspannenden Missionen im Sturmgepäck.

Das Strategiespiel **Commandos** war einer der Shootingstars des letzten Jahres. Publisher Eidos wurde vom Erfolg des Titels so überrascht, daß die massive Werbekampagne erst startete, nachdem das Spiel schon in die Top Ten gestürmt war. Mittlerweile hat es sich (laut Hersteller) weltweit über 700.000mal verkauft. Nun bringt Eidos eine Art Mini-Nachfolger auf den Markt: **Im Auftrag der Ehre** bietet nur acht Missionen und keine grundlegenden Neuerungen, läßt sich aber auch ohne Original-**Commandos** spielen.

Wenn der Gefangene die blaue Zone verläßt, ist er außer Schußweite Ihres Kämpfers und gibt Alarm.

Leisetreter

In **Commandos: Im Auftrag der Ehre** befehligen Sie während des Zweiten Weltkriegs zwei bis sechs Elitekämpfer, die in acht kniffligen Einsätzen gegen Nazideutschland antreten. Die Echtzeit-Taktikgefechte setzen nicht auf Ballerei, sondern belohnen subtiles Vorgehen. Sobald die Deutschen Sie bemerken, wird Alarm ausgelöst, und massenhaft herbeieilende Grauröcke machen den Auftrag deutlich schwieriger. Jeder Ihrer Soldaten hat spezielle Fähigkeiten und Ausrüstung. Während der Scharfschütze lautlos aus der Ferne agiert, schleppt der Taucher ein aufblasbares Boot mit.

Commandos-Kenner werden neue Details entdecken: Neben frischen Schauplätzen, darunter ein Flugfeld auf Kreta und ein Zoo in Brüssel, gibt's eine Reihe neuer Waffen und Gegenstände. Ihre Soldaten dürfen erledigten Feinden neuerdings Zigarettenschachteln abnehmen. Wenn Sie die einer Patrouille in den Weg legen, werden die Landser gierig darauf zugehen – in Ihren Hinterhalt. Die wichtigste Änderung: Ihr Fahrer und der Green Beret dürfen Gegner umhauen. Die Gefangenen können Sie dann mit vorgehaltener Waffe zwingen, andere Wachen abzulenken. Dabei darf der Arrestant nicht außer Schußweite Ihres Manns, sonst schlägt er sofort Alarm. Falls Sie in einer Ecke lauern und der Feind nicht zu Ihnen kommen will, um sich niederschlagen zu lassen, dürfen Sie mit Steinchen werfen. Neugierige Gegner traben dann arglos zum Quell des Geräuschs... GUN



So eine Explosion löst natürlich Großalarm aus – jetzt nichts wie weg.

Gunnar Lott



Zu teuer, aber klasse

Hier waren Profis am Werk: Die neuen Einsätze sind noch besser als die alten. Es gibt schöne neue Schauplätze, und alle Neuerungen sind sinnvoll und logisch. Der Clou ist zweifellos die Geiselnahme – diese taktische Möglichkeit bereichert das Spiel immens.

Allerdings hat der ohnehin happige Schwierigkeitsgrad noch mal zugelegt. Ich darf gar nicht sagen, wie lange ich allein an der ersten Mission geknobelt habe, nur um kurz vor Schluß festzustellen, daß ich versäumt hatte, einen Schuß des Scharfschützengewehrs für die Seeminen aufzusparen. Und auch wenn jeder Einsatz viel Zeit frißt: Acht Level sind arg wenig für den hohen Preis.

Im Auftrag der Ehre

Genre:	Echtzeit-Strategie	Hersteller:	Eidos
Anspruch:	Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 60 Mark	Festplatte:	ca. 150 MByte

Spieler: Einer bis sechs (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM, 8fach CD	Pentium 233 64 MByte RAM, 8fach CD

Grafik	Sehr gut
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Sehr gut

85% Spielspass

Sinnvoll verbessert und noch schwerer.

Strategie im Retro-Look

Imperialismus 2

Sechs Großmächte wollen die Welt erobern. Am Ende kann es nur eine geben – hoffentlich ist es die Ihre.



Armes Amerika: Alle Staaten sind nur auf seine Rohstoffe scharf.

Europa, Anno 1492: Ein Gerücht wird wahr – Tausende von Seemeilen in Richtung Westen gibt es sie tatsächlich, die »Neue Welt«. Sagenhafte Schätze soll sie bergen, und die paar Ureinwohner sind nur schwach bewaffnet. Prompt träumen sechs europäische Herrscher von prall gefüllten Geldspeichern. In SSIs rundenbasiertem Strategiespiel **Imperialismus 2** übernehmen Sie eines der gekrönten Häupter; mit den Waffen der Industrie, Diplomatie und Armee sollen Sie sich die Hälfte Europas einverleiben. Amerikas Rohstoffe dienen dabei lediglich als Mittel zum Zweck.

Amerika lockt

Die Weltkarte ist in Länder unterteilt, die wiederum aus einzelnen Hexfeldern bestehen. Zu Spielbeginn ist nur Europa zu sehen, Amerika müssen Sie erst noch mit einer Flottille entdecken. Auf Wunsch berechnet das Programm auch eine Zufallskarte. Neben den sechs Großmächten gibt's ebenso viele neutrale europäische Nationen, die nicht ins Spielgeschehen eingreifen, sondern nur auf ihre Eroberung warten. Die meisten Hexfelder bergen Rohstoffe, etwa Holz, Zinn oder Eisen. Mit Baumeistern und Ingenieuren legen Sie ein Straßennetz an und errichten Minen, Schafszuchten oder Getreidesilos. Einige Ressourcen finden Sie nur in Amerika, so müssen Sie Rohzucker, Tabak oder Pelze mit Hilfe simpler Schieberegler importieren.

Mit aller Gewalt

Gefechte tragen Sie auf drögen Kampfbildschirmen aus, indem Sie Lanzenträger, Kanonen oder Musketenschützen rundenweise ziehen und angreifen lassen. Neben Waffengewalt dient die Diplomatie als Machtmittel: Sie schließen Allianzen und machen andere Länder mit Subventionen oder Handelsembargos von Ihnen abhängig. Gleichzeitig buttern Sie Ihre Exporterlöse in die Forschung, um bei Erfolg fortan bessere Truppen, Industrien und Arbeiter auszuheben.

Während der Vorgänger vor anderthalb Jahren optisch und akustisch noch halbwegs zeitgemäß war, hinkt **Imperialismus 2** heutigen Konkurrenten deutlich hinterher. MD



Die Rundenkämpfe werden öde präsentiert.

Imperialismus 2

Genre:	Strategie	Hersteller:	SSI
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 115 MByte

Spieler: Einer bis sechs (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 100 16 MByte, 2fach CD	Pentium 166 32 MByte, 4fach CD	Pentium 200 MMX 64 MByte, 4fach CD

Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Ausreichend

68% Spielspass

Solide Strategie im Oldie-Look.

Martin Deppe



Strategie von Anno dunnemals

Imperialismus 2 sorgt mit seiner veralteten Optik auf Anhieb für Heiterkeit. Anscheinend waren die Grafiker seit einem Jahrzehnt von der Außenwelt abgeschnitten und halten farbige Spiele für den letzten Schrei. Doch wie im ersten Teil verbirgt sich in der altbackenen Hülle solider Inhalt: Der Mix aus Wirtschaft, Kämpfen, Forschung und Diplomatie kommt langsam, aber gut in Fahrt.

Phasenweise Spannung

Komischerweise ist das Spiel dann am spannendsten, wenn man Mist baut. Einmal hatte ich zu viele Arbeiter rekrutiert, die dummerdings nicht genug zu futtern vorfanden. Verzweifelt mußte ich die Lebensmittel aus Übersee herbeischippern. Nur mit knapper Not konnte ich die armen Kerle retten. Trotz solcher fordernden Aufgaben bleibt Imperialismus 2 hinter vielen Genrekollegen zurück und bietet im Vergleich zum Vorgänger zuwenig Neues.

Drachenschiffe am Horizont

Saga

Alarm, die Nordmänner sind los: Schreiten Sie als Wikingerführer in die Schlacht gegen Riesen, Zwerge oder Trolle.



Eine Horde ungewaschener Zwerge überfällt unsere friedliche Elfenstadt.



Jahrhundertelang waren die Drachenboote der Wikinger für halb Europa eine schreckliche Bedrohung. Christliche Propaganda bezeichnete sie gar als »Geißel Gottes«. Cryos Echtzeit-Strategiespiel **Saga** versetzt Sie als Clan-Führer in diese wilde Zeit. Allerdings nehmen die Designer es mit der Historie nicht allzu genau: Neben den Nordmännern kommen auch mythische Wesen wie Trolle, Riesen oder Elfen zum Einsatz.

Geburtenkontrolle

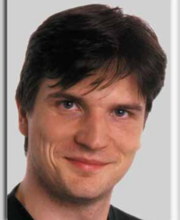
Fast jede der 25 einzeln anwählbaren Missionen beginnen Sie mit einer Handvoll Männer und Frauen – in späteren Einsätzen befehligen Sie statt der Wikinger auch andere Völker. Anders als bei den meisten Genrekollegen gibt es keine spezialisierten Arbeiter oder Kämpfer – bei **Saga** können Ihre Leute beides. Eine Ausnahme sind die Damen, die weder jagen noch Waffen tragen dürfen. Neue Mitglieder gewinnt Ihr Stamm auf fast realistische Weise: Frau und Mann ziehen sich in ein Gebäude zurück, und kurze Zeit später hat Ihr Clan einen Angehörigen mehr. Praktischerweise ist der Neugeborene gleich ausgewachsen und voll bewaffnet. Falls Sie gerade Verbündete im Lager haben, dürfen Sie Ihre Leute auch mit Trollen oder Elfen kreuzen – der Zufall bestimmt dann die Rasse des Nachkömmlings.

Totes Meer

Während des Spiels wechseln die Jahreszeiten: Felder werden im Frühjahr angelegt, und im Winter muß Nahrung erjagt oder geangelt werden, da unter dem Schnee kein Getreide wächst. Das muntere Treiben Ihrer Untertanen beobachten Sie in genretypischer Draufsicht mit drei möglichen Zoomstufen. Die Grafik sieht allerdings dezent veraltet aus: Während die hübsch gezeichneten Truppen und Häuser keinen üblen Eindruck machen, erinnern unanimierte Wasserflächen und öde Bodentexturen an die Anfänge der Echtzeit-Strategie. GUN


Film im Spiel: Zwerge verhauen einen Riesen.

Gunnar Lott



Leider nicht sagenhaft

Es ist zum Weinen: Ein schönes Szenario jenseits von 08/15-Fantasy und Vulgär-Sciencefiction, angereichert mit vielen neuen Ideen, und was passiert? Viele kleine Designmängel verderben das gute Konzept. Einerseits gibt es ein komplexes Magiesystem, einen ordentlichen Editor und sieben schöne, recht unterschiedliche Völker, andererseits sind KI und Wegfindung ziemlich schwach.

Insgesamt ist Saga für Strategen, die sonst schon alles haben, trotzdem einen Blick wert – und sei es nur wegen den hübschen Einheiten nebst Wikinger-Flair...

Saga

Genre:	Echtzeit-Strategie	Hersteller:	Cryo
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 110 bis 240 MByte
Spieler:	Einer bis acht (Netzwerk, Internet)		
3D-Karten:	○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM, 6fach CD	Pentium 233 MMX 64 MByte RAM, 8fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Befriedigend

65% Spielspass

Kann trotz guter Ideen nicht überzeugen.

North vs. South

Komplexität versus Spielbarkeit.



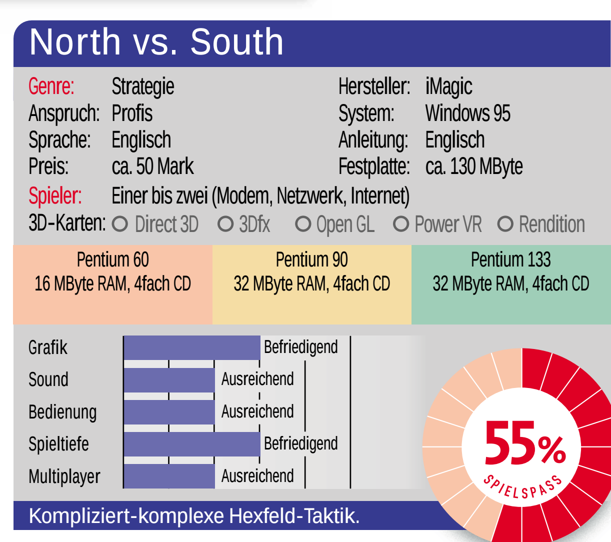
Allzuoft verdecken klobige Bäume die Sicht auf Ihre Einheiten.

Vom Altertum in den Amerikanischen Bürgerkrieg: Nachdem iMagic in der Great Battles-Reihe die Eroberungszüge antiker Feldherren nachgestellt hat, schickt man Sie im Quasi-Nachfolger North vs. South nun über die Hex-Schlachtfelder des Sezessionskriegs. Abgesehen vom Szenario und der aufpolierten Grafik hat sich wenig geändert. Nach wie vor steuern Sie Ihre Formationen über Unterkommandeure, die jeweils für eine oder mehrere Abteilungen zuständig sind. Sodann feuern Sie entweder aus der Distanz gen Feind oder gehen zum Nahangriff über. Verluste schwächen nicht nur die Zahl, sondern auch die Moral der Soldaten. Steckt eine Einheit zu viele Treffer ein, ergreift sie die Flucht. RS

Rüdiger Steidle

Das dauert zu lang

Ich verstehe nicht, warum iMagic das komplizierte Kommandeurssystem nicht mit dem Ende der Great-Battles-Reihe über Bord geworfen hat. Wegen der langen Einarbeitungszeit kann ich North vs. South nur Hexfeld-Profis ans Herz legen, die die Vorgänger mochten. Und selbst die wird nerven, daß Bäume die Sicht verdecken, oder daß der Computer an verschiedenen Fronten gleichzeitig zieht.



North vs. South

Genre:	Strategie	Hersteller:	iMagic
Anspruch:	Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Englisch
Preis:	ca. 50 Mark	Festplatte:	ca. 130 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (Modem, Netzwerk, Internet)		
3D-Karten:	○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition		

Pentium 60	Pentium 90	Pentium 133
16 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 4fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Ausreichend

55% Spielspass

Kompliziert-komplexe Hexfeld-Taktik.

Der Korsar

Müde Seegefechte in Echtzeit



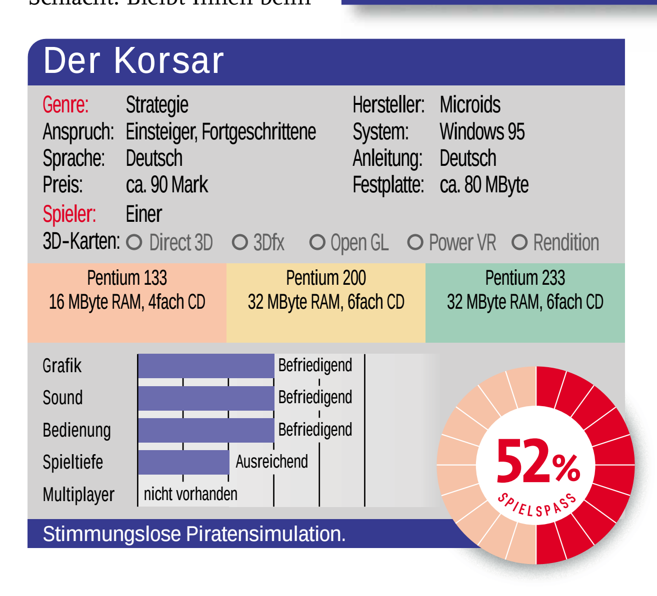
Diese stolze Flotte können Sie binnen weniger Spielstunden aufbauen.

Piratenspiele tun sich seit Sid Meiers Klassiker Pirates erfahrungsgemäß schwer. Der Korsar macht da keine Ausnahme. Als französischer oder englischer Kapitän mit königlichem Kaperbrief machen Sie zuerst die Karibik, später auch die Küsten Afrikas und Australiens unsicher. Per Mausklick steuert Ihr Schiff zu jedem Punkt der verdeckten Karte, neu entdeckte Städte werden in einer Liste automatisch vermerkt. Wenn Sie ein Schiff entern, schicken Sie ihre Mannschaft, ähnlich wie in Echtzeit-Strategiespielen, aus der Vogelperspektive in die Schlacht. Bleibt Ihnen beim Kapern der Erfolg verwehrt, können Sie auch Güter gewinnbringend in den Hafenstädten verschachern. MIC

Mick Schnelle

Gut gemeint

Der Korsar bietet eigentlich alles, was eine Piratensimulation haben muß: eine logische Steuerung und einen umfangreichen Handelspart. Allein, was fehlt, ist auch hier ein Quentchen Atmosphäre. Nach vier gewonnenen Gefechten gehörten mir bereits 18 Schiffe, denen sich kaum ein Gegner widersetzen konnte. Der Korsar wird einfach zu schnell langweilig, ein echtes Spielziel hätte ihm gutgetan.



Der Korsar

Genre:	Strategie	Hersteller:	Microids
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 80 MByte
Spieler:	Einer		
3D-Karten:	○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition		

Pentium 133	Pentium 200	Pentium 233
16 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 6fach CD	32 MByte RAM, 6fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	nicht vorhanden

52% Spielspass

Stimmungslose Piratensimulation.

Sport

Michael Galuschka



Mut zur Lücke

Erinnert sich noch jemand an ein gutgelauntes Ei namens Dizzy, das sich Ende der 80er durch eine Reihe erbärmlicher Jump-and-runs quälen mußte? Programmiert wurde die Billig-Software von Codemasters, damals als Spielefirma eher berüchtigt als berühmt.

Und heute liefern dieselben Codemasters ein brillantes Rennspiel nach dem anderen ab und reiten auf einer Welle des Erfolgs. Das sollte doch der deutschen Software-Szene Mut machen, die sich meiner Meinung nach immer noch zu wenig traut – und stattdessen versucht, im Kielwasser von **Anno 1602** und **Siedler 3** mitzuschwimmen. Oder man stellt, wie Synetic mit **Nice 2**, ein exzellentes Spiel von internationalem Format auf die Beine und scheitert dann an verheerenden Bugs. Aber es gibt Hoffnung! Wer etwa den **Schleichfahrt**-Nachfolger **Aqua** auf der CeBIT gesehen hat, weiß: Deutsche Programmierer sind besser als ihr Ruf.

Sport-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	NHL 99	Sportspiel	11/98	91%
2	Fifa 99	Sportspiel	1/99	89%
3	Frankreich '98	Sportspiel	6/98	88%
4	TOCA 2	Rennspiel	NEU	88%
5	Nice 2	Rennspiel	11/98	88%
6	Colin McRae Rally	Rennspiel	10/98	87%
7	Links LS 99 Edition	Sportspiel	4/99	87%
8	Racing Sim 2	Rennspiel	11/98	87%
9	NBA Live 99	Sportspiel	1/99	86%
10	Grand Prix Legends	Rennspiel	11/98	84%
11	Anstoss 2 Gold	Manager	12/98	84%
12	Need for Speed 3	Rennspiel	11/98	83%
13	Kurt	Manager	3/99	82%
14	Pro Pinball: Timeshock	Flipper	10/97	82%
15	Tiger Woods 99	Sportspiel	11/98	82%
16	Grand Prix 500ccm	Rennspiel	12/98	82%
17	Pro Pinball: Big Race USA	Flipper	12/98	81%
18	Formel 1 Manager Pro	Manager	11/97	81%
19	Nascar Racing 99	Rennspiel	2/99	79%
20	Formel 1 97	Rennspiel	4/98	79%
21	Addiction Pinball	Flipper	3/98	79%
22	Bleifuss Rallye	Rennspiel	1/98	79%
23	Superbike World Championship	Rennspiel	4/99	78%
24	Balls of Steel	Flipper	2/98	78%
25	Pro Boarder	Sportspiel	2/99	76%

Die 25 besten Sportspiele, Rennspiele, Manager und Flipper.



Sport

» Reicht vom Fußballspiel bis zum Formel-1-Rennen: Alles, was man auch im Sportfernsehen finden würde.« [Mannschaftssportarten, 3D-Rennspiele mit realistischen Fahrzeugen, Fußballmanager, Flipper]

Inhalt

Tests

TOCA 2 130
Technik-Check 134

Uefa Champions League 98/99 135

Viva Fußball 136

Jack Nicklaus 6 137





Hier kommen Sie auf Touren

TOCA 2

Blechverbiegende Action im Pulk und millimetergenaues Fahren auf freier Strecke – diese Tourenwagen-Simulation vereint perfekt zwei Welten.

Während das Formel-1-verrückte Deutschland selbst um vier Uhr morgens die jüngsten Startprobleme von »uns Schumi« bemitleidet, ernten die weit spannenderen Tourenwagen-Rennen vergleichsweise geringe Aufmerksamkeit. Zumindest am PC könnte sich das jetzt ändern, denn mit TOCA 2 liefern die PS-Spezialisten von Codemasters eine Rennsimulation der Extraklasse ab. Im Nachfolger des Ende 1997 erschienenen TOCA rangeln Sie um die britische Meisterschaft BTCC, in der Autobauer aus fünf Nationen Serienfahrzeuge an den Start bringen, die auf über 300 PS ausgereizt sind. Dank der offiziellen Lizenz tragen alle Vehikel, Piloten und Werbesticker die Originalnamen.

Facts

- 8 Fahrzeuge
- 7 Bonuswagen
- 8 Strecken
- 6 Bonuskurse
- 4 Testbahnen

Drifts und Dellen

Was TOCA 2 aus der großen Masse der Rennspiele heraushebt, ist die geglückte Mischung aus kniffliger Fahrzeugbeherrschung und einer Gegnermeute, die den Namen auch wirklich verdient. Die bis zu 15 Konkurrenten sind nicht wie so oft reine Staffage, fahrende Slalomstangen oder ausschließlich im Knäuel unterwegs, sondern agieren wie echte Rennfahrer. Ganz wie in der richtigen BTCC sind hier Könner mit einer sauberen Linie am Werk, die andererseits keinerlei Berührungsängste haben: Ohne Kratzer und Beulen kommen die wenigsten BTCC-Boliden aus einer Tourenwagen-Schlacht zurück. Die Computerchauffeure segeln aber im Übereifer auch schon mal ohne Fremdeinwirkung ins nächste Kiesbett. Das wird Ihnen wegen des komplexen Fahrmodells ebenfalls des öfteren passieren, obwohl die Karossen im Grenzbereich etwas gutmütiger als im Vorgänger sind. Ein herzhafter Drift ist nun eher drin, wobei sofort Colin McRae-Feeling aufkommt. Perfekt wird die Sache mit einem Lenkrad, bei dem Gas- und Bremspedal auf getrenn-



Via Splitscreen können Sie sich auch an einem PC Duelle liefern.



Die Kameraperspektiven im Replay-Modus orientieren sich an den TV-Übertragungen.



Massenschubserei am Start: Wer vor der ersten Kurve führt, geht nicht selten als Sieger durchs Ziel.

Michael Galuschka



Auf der Siegerstraße

Weiter so, Codemasters! Jetzt noch die Grafik eines Need for Speed 3, die Vielfalt von Nice 2 und ein paar Ideen aus Speed Busters, und schon habt ihr mit eurem nächsten Rennspiel die Konkurrenz weit abgehängt. In ein paar wichtigen Punkten steht TOCA 2 nämlich jetzt schon ganz oben. Da wäre etwa das tolle, gegenüber dem Vorgänger nicht mehr ganz so empfindliche Fahrverhalten, das mit seinem schmalen Grenzbereich ganz klar auf Könner am Volant abzielt. Überhaupt gefällt mir, wie gezielt die meisten Kritikpunkte des Vorgängers beseitigt wurden.

Ein harter Punktekampf

Beibehalten wurde leider das dämliche Mindestpunktesystem. Nicht selten will man den Entwicklern am liebsten einen Autoreifen hinterherwerfen, wenn man trotz eines Spitzenplatzes in der Tabelle mal wieder am Codemasters-Limit gescheitert ist. Ansonsten beschränkt sich meine Kritik auf nicht weiter erwähnenswerte Einzelheiten. Falls Sie gerne gleichzeitig mit Ihrem Fahrzeug, der Strecke und den Gegnern kämpfen, stellt TOCA 2 derzeit das Nonplusultra dar.

ten Achsen liegen. Dadurch können Sie beim Verzögern die Drehzahl oben halten – das Ergebnis ist ein intensives Fahrerlebnis, wie es neben **Colin McRae Rally** höchstens noch **Grand Prix Legends** von Papyrus bietet.



Das GameStar-Team auf dem Weg zum Sieg.

Alles oder nichts

Nach den 1998 geänderten Regeln besteht eine Meisterschaftsveranstaltung aus einem kurzen Sprint über drei bis sechs Runden und dem ungefähr dreimal so langen Hauptrennen. Dabei entscheidet jeweils eine einzige Runde über die Startaufstellung. Um die nächste Runde der Meisterschaft zu erleben, müssen Sie pro Veranstaltung je nach Schwierigkeitsgrad zwischen 15 und 26 Punkte erreichen. Ansonsten schmeißt Sie Ihr Team raus, selbst wenn Sie in der Meisterschaftstabelle aussichtsreich plaziert sind. Eine Neuerung ist der Pflichtboxenstop samt Wechsel der Schlappen. Eine knifflige Entscheidung: Wenn Sie zu früh beim Team vorfahren, schlägt womöglich das Wetter um, und Sie schlittern mit Slicks über die nasse Piste.

Neben der Meisterschaft locken viele weitere Spielmodi zu einem kleinen Ritt zwischendurch. Ob Zeitfahren, Checkpoint-Rennen oder Einzellauf: Alle für Rennspiele üblichen Varianten finden sich in **TOCA 2** versammelt. Außerdem dürfen Sie auf diversen Teststrecken Ihren Flitzer erst mal probefahren. Im Gegensatz zum Vorgänger sind nun auch mehrere Mechaniker in den Teams beschäftigt, um Spoiler, Getriebeübersetzungen und ein paar andere Dinge der jeweiligen Strecke anzupassen. Die Möglichkeiten sind zwar eingeschränkt, dafür machen sich die Änderungen auf der Rennpiste realistisch bemerkbar.

Skorpion als Bonus

Wenn Sie in der Liga gut abschneiden, erhalten Sie als Belohnung zusätzliche Strecken und Gimmicks. So brettern Sie bei »Downtown USA« mitten durch eine amerikanische Großstadt oder sehen im »Kater«-Modus alles doppelt. Besonders spaßfördernd ist die Konstrukteurs-Meisterschaft. In diesem Modus treten Sie in einem von sieben Extrafahrzeugen gegen neun Konkurrenten der gleichen Bauart an. Wenn Sie gewinnen, geht's mit dem nächsten Bonuswagen weiter. Sowohl die Extrapisten als auch die Bonusfahrzeuge wie das Scorpion-Dreirad gehen dabei deutlich weg von der Tourenwagenschiene. Hier kommt eher das typische **Need for Speed**-Feeling auf, was den ganzen Bonusgeschichten einen echten Mehrwert verleiht.

Unendliche Weiten

Codemasters hat die **TOCA**-Grafik mit einer 32-Bit-Optik gehörig aufpoliert. Je nach Geschwindigkeit Ihres Rechners läßt sich die Sichtweite nun stufenweise erhöhen. In



Das sehr heikel zu fahrende Scorpion-Dreirad ist der originellste Bonuswagen.



Nach einem Crash ist die Frontscheibe frischluftfördernd zersplittert.



Derselbe Wagen etwas später: Jetzt qualmt auch noch der Motor.

der Maximaleinstellung von zwei Kilometern können Sie das gesamte Areal überblicken, kein »Aufpoppen« der Grafik stört den Fahrgenuß. Sowohl die Strecken als auch die Fahrzeuge sind hinreichend detailliert, Wettereffekte und schön gezeichnete Panorama-Hintergründe bekräftigen zusätzlich den realistischen Gesamteindruck.

Das Schadensmodell gehört zu den besten im Genre. Jede Karambolage verformt die Blechhaut Ihres Wagens. Bei harten Crashs zerbirst schon mal die Windschutzscheibe, oder Sie verlieren den Heckspoiler. Ein verbeulter Kotflügel schabt ab und zu noch eine Weile funkensprühend am Vorderrad, bevor er endgültig abfällt. Auch spielerisch hat der Grafikzauber einige Auswirkungen: Ganz verschrotten können Sie Ihren Wagen zwar nicht; selbst nach einem Überschlag kommt er automatisch wieder in die Waagrechte. Ihr Vehikel wird jedoch langsamer, und damit eventuell ein Boxenstop erforderlich. Für rowdyhafte Fahrweise kassieren Sie von der Jury Verwarnungen bis hin zur Disqualifikation.



Stuck auf Sendung

Als Kommentator konnten die Codemasters die deutsche Rennfahrerlegende Hans-Joachim Stuck gewinnen. Der Ex-Tourenwagen- und Formel-1-Pilot liefert vor und nach jedem Einsatz sinnige Bemerkungen zum Rennverlauf. Stuck ist mit seinem bayerischen Dialekt zwar kein begnadeter Redner, sorgt aber für das nötige Quentchen Fernseh-Atmosphäre. Außerdem hält Sie Ihr Team während eines Rennens per Sprechfunk auf dem laufenden. Die Motoren röhren originalgetreu oder knattern unter einer Fehlzündung, Reifen quietschen beim Bremsen, und bei Karambolagen scheppert es gewaltig.

Im Wagen vor mir

Bis zu vier Spieler dürfen an einem PC gleichzeitig um die Wette brettern. Dabei wird der Bildausschnitt je nach Wunsch senkrecht oder waagerecht geteilt. Zu zweit klappt das, einen Monitor mit mindestens 17 Zoll vorausgesetzt, recht gut. Geschwindigkeitseinbußen gibt's keine. Bei vier Teilnehmern wird das Gedränge aber sowohl vor dem Rechner als auch auf dem Bildschirm unerträglich. Außer Einzelrennen können Sie auch eine komplette Meisterschaft zu zweit als Teamkollegen durchfahren. Auf einen Internet-Modus haben die Entwickler aus Performance-Gründen verzichtet. Unser Testmuster enthielt im Gegensatz zum fertigen Produkt noch keinen Netzwerkmodus (bis zu acht Spieler übers LAN). Die Multiplayer-Note bezieht sich daher ausschließlich auf die Splitscreen-Varianten. MG

→ www.btcc.co.uk



Auf der Bonusstrecke Downtown USA geht es mitten durch eine Großstadt.

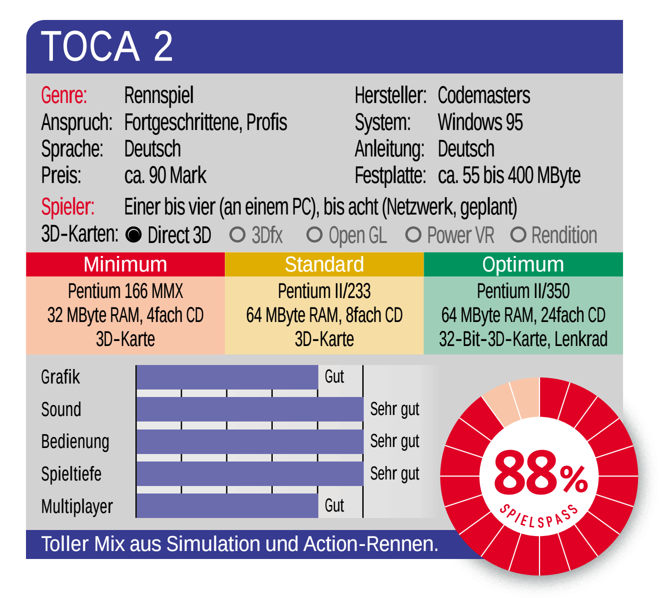
Rüdiger Steidle



Fahrspaß ungebremst

Für mich ist TOCA 2 das bisherige Rennspiel-Highlight des Jahres. Denn das Codemasters-Team schafft locker den Spagat zwischen akkurater Simulation und actiongeladenen Vollgas-Rennen, zwischen akribischer Suche nach der Ideallinie und Rangeleien um die Pole-Position.

Zum einen kann ich meinen Tourenwagen schon nach kurzer Zeit perfekt um die Kurven treiben. Zum andern sind die Computerfahrer in TOCA 2 echte Gegner, die nicht stur am Kurs kleben. Mir bleibt fast das Herz stehen, wenn mein Hintermann beim Überholen ins Schleudern kommt und mich beinahe mit ins Grüne reißt. Wären da nicht der leicht überhöhte Schwierigkeitsgrad und das zu konsolenhafte Interface, ich wollte gar nicht mehr aussteigen.



TOCA 2

Genre:	Rennspiel	Hersteller:	Codemasters
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 55 bis 400 MByte

Spieler: Einer bis vier (an einem PC), bis acht (Netzwerk, geplant)

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 MMX 32 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	Pentium II/233 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II/350 64 MByte RAM, 24fach CD 32-Bit-3D-Karte, Lenkrad

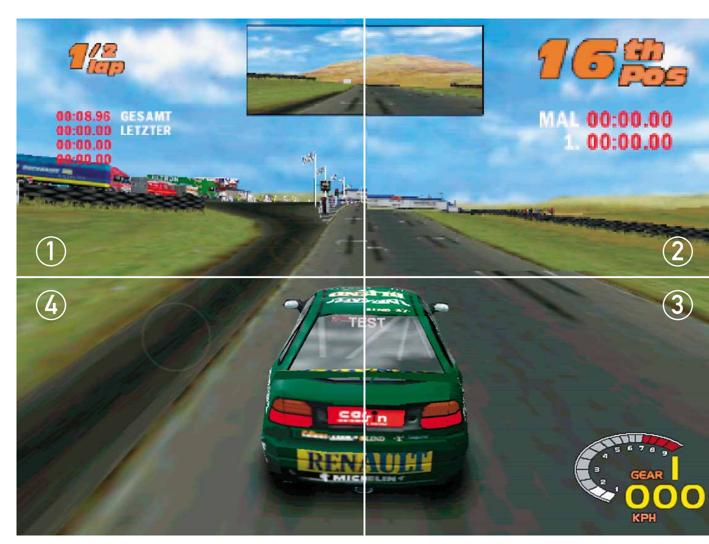
Grafik	Gut
Sound	Sehr gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Gut

88% Spielspass

Toller Mix aus Simulation und Action-Rennen.

Technik-Check: TOCA 2

Die wichtigsten Fakten zu Hardware und Technik im Überblick.



Grafik-Check: (1) Die niedrigste Auflösung 512 mal 384, (2) 640 mal 480, (3) 800 mal 600 und schließlich (4) 1152 mal 864.

Codemasters' Tourenwagen-Rennen basiert auf der leicht verbesserten Grafik-Engine von Colin McRae Rally. Trotz deren Alter ist TOCA 2 optisch in der Oberklasse anzusiedeln. Dafür sorgen zum einen die hübschen Strecken mit der beinahe unbegrenzten Sichtweite, zum anderen die detailliert umgesetzten Original-Fahrzeuge, die durch ihr ausgefeiltes Schadensmodell überzeugen. Es gibt kaum Spezialeffekte oder Animationen am Streckenrand, auch Spiegelungen auf den Rennwagen fehlen.

TOCA 2 unterstützt alle 3D-Beschleunigerkarten via Direct 3D. Je mehr Speicher Ihre Karte besitzt, um so höher können Sie die Auflösung schrauben (bis 1600 mal 1200). Die Landschaft erstrahlt in 16 oder 32 Bit Farbtiefe, wobei 32 Bit auf älteren Modellen oder 3Dfx-Karten nicht möglich sind. Wir haben deshalb 16-Bit-Farben ausgewählt. Die Sichtweite ist auf beachtliche zwei Kilometer eingestellt, alle Details sind aktiviert. RS

Die Performance-Tabelle

Legende
- ● (schwarz) nicht möglich
- ● (rot) unspielbar langsam
- ● (gelb) mit Einschränkungen spielbar
- ● (grün) gut spielbar
- ● (hellgrün) nur im SLI-Modus möglich
- [1] erst ab 8 MByte Grafik-RAM
- [2] erst ab 16 MByte Grafik-RAM
- [3] erst ab 12 MByte Grafik-RAM

	Rage Pro	Rage 128	Mat. G200	Voodoo 1	Banshee	Voodoo 2	Riva TNT
P166 MMX, AMD K6/233 512x384	unspielbar langsam	mit Einschränkungen spielbar	gut spielbar	mit Einschränkungen spielbar	gut spielbar	gut spielbar	mit Einschränkungen spielbar
640x480	unspielbar langsam	mit Einschränkungen spielbar	mit Einschränkungen spielbar	mit Einschränkungen spielbar	mit Einschränkungen spielbar	mit Einschränkungen spielbar	mit Einschränkungen spielbar
P233 MMX, AMD K6/300 640x480	mit Einschränkungen spielbar	gut spielbar	mit Einschränkungen spielbar	mit Einschränkungen spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar
800x600	unspielbar langsam [1]	mit Einschränkungen spielbar	unspielbar langsam	nicht möglich	mit Einschränkungen spielbar	gut spielbar [3]	mit Einschränkungen spielbar
PII/233, Celeron 300 640x480	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar
800x600	mit Einschränkungen spielbar [1]	gut spielbar	mit Einschränkungen spielbar	nicht möglich	gut spielbar	gut spielbar [3]	gut spielbar
AMD K6-2/300 640x480	mit Einschränkungen spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar
800x600	mit Einschränkungen spielbar [1]	gut spielbar	gut spielbar	nicht möglich	gut spielbar	gut spielbar [3]	gut spielbar
PII/350 1024x768	gut spielbar [1]	gut spielbar	gut spielbar	nicht möglich	gut spielbar	nur im SLI-Modus möglich	gut spielbar
1152x864	nicht möglich	gut spielbar	gut spielbar [2]	nicht möglich	gut spielbar	nicht möglich	gut spielbar

Technik-Facts

GRAFIKSCHNITTSTELLE: TOCA 2 unterstützt 3D-Karten per Direct 3D und läuft problemlos mit allen gängigen Beschleunigern. Das Programm hat keinen Software-Modus.

LANDSCHAFT: Die Kurse sind komplett dreidimensional und besitzen spürbare Höhenunterschiede. Ausnahmen bilden einige Bitmap-Objekte wie die Zuschauer oder Fahrzeuge abseits der Strecken, sowie die handgezeichneten, sehr schönen Panoramabilder im Hintergrund.

FAHRZEUGE: Die Polygon-Vehikel sind detailliert texturiert und haben eine verformbare Karosserie. Scheiben splittern, und einzelne Teile fallen bei Karambolagen ab.

SOUND: Neben spärlichen Funksprüchen Ihres Teams und den nicht allzu professionellen Kommentaren des Rennfahrers Hans-Joachim Stuck hören Sie vor allem den realistischen, röhrenden Sound der Rennmotoren. Besitzer einer Soundblaster Live erleben das Geschehen in 3D-Audio.

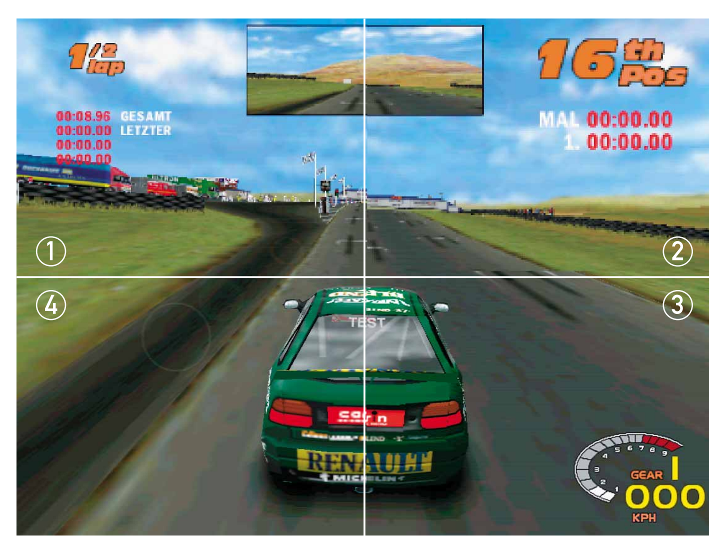
SPEZIALEFFEKTE: Spärliche Rauch- und Partikeleffekte bei Zusammenstößen. Bei Regenrennen spritzt die Gischt. Scheinwerfer leuchten realistisch die Umgebung aus.

CUTSCENES: Winzige Zwischensequenzen direkt aus der 3D-Engine vor jedem Rennen und bei der Siegerehrung.

STEUERUNG: Frei konfigurierbar, entweder per Tastatur oder über einen Joystick. Die Tastatur-Variante ist weniger genau als die Steuerung via Joystick. Dafür können Sie mit einem Lenkrad sogar Gas und Bremse gleichzeitig betätigen. Der Force-Feedback-Support ist ausgesprochen gut gelungen.

Technik-Check: TOCA 2

Die wichtigsten Fakten zu Hardware und Technik im Überblick.



Grafik-Check: (1) Die niedrigste Auflösung 512 mal 384, (2) 640 mal 480, (3) 800 mal 600 und schließlich (4) 1152 mal 864.

Codemasters' Tourenwagen-Rennen basiert auf der leicht verbesserten Grafik-Engine von Colin McRae Rally. Trotz deren Alter ist TOCA 2 optisch in der Oberklasse anzusiedeln. Dafür sorgen zum einen die hübschen Strecken mit der beinahe unbegrenzten Sichtweite, zum anderen die detailliert umgesetzten Original-Fahrzeuge, die durch ihr ausgefeiltes Schadensmodell überzeugen. Es gibt kaum Spezialeffekte oder Animationen am Streckenrand, auch Spiegelungen auf den Rennwagen fehlen.

TOCA 2 unterstützt alle 3D-Beschleunigerkarten via Direct 3D. Je mehr Speicher Ihre Karte besitzt, um so höher können Sie die Auflösung schrauben (bis 1600 mal 1200). Die Landschaft erstrahlt in 16 oder 32 Bit Farbtiefe, wobei 32 Bit auf älteren Modellen oder 3Dfx-Karten nicht möglich sind. Wir haben deshalb 16-Bit-Farben ausgewählt. Die Sichtweite ist auf beachtliche zwei Kilometer eingestellt, alle Details sind aktiviert. RS

Die Performance-Tabelle

	Rage Pro	Rage 128	Mat. G200	Voodoo 1	Banshee	Voodoo 2	Riva TNT
P166 MMX, AMD K6/233 512x384	unspielbar langsam	mit Einschränkungen spielbar	gut spielbar	mit Einschränkungen spielbar	gut spielbar	gut spielbar	mit Einschränkungen spielbar
640x480	unspielbar langsam	mit Einschränkungen spielbar	mit Einschränkungen spielbar	mit Einschränkungen spielbar	mit Einschränkungen spielbar	mit Einschränkungen spielbar	mit Einschränkungen spielbar
P233 MMX, AMD K6/300 640x480	mit Einschränkungen spielbar	gut spielbar	mit Einschränkungen spielbar	mit Einschränkungen spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar
800x600	unspielbar langsam [1]	mit Einschränkungen spielbar	unspielbar langsam	nicht möglich	mit Einschränkungen spielbar	gut spielbar [3]	mit Einschränkungen spielbar
PII/233, Celeron 300 640x480	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar
800x600	mit Einschränkungen spielbar [1]	gut spielbar	mit Einschränkungen spielbar	nicht möglich	gut spielbar	gut spielbar [3]	gut spielbar
AMD K6-2/300 640x480	mit Einschränkungen spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar
800x600	mit Einschränkungen spielbar [1]	gut spielbar	gut spielbar	nicht möglich	gut spielbar	gut spielbar [3]	gut spielbar
PII/350 1024x768	gut spielbar [1]	gut spielbar	gut spielbar	nicht möglich	gut spielbar	nur im SLI-Modus möglich	gut spielbar
1152x864	nicht möglich	gut spielbar	gut spielbar [2]	nicht möglich	gut spielbar	nicht möglich	gut spielbar

Legende
- ● nicht möglich
- ● unspielbar langsam
- ● mit Einschränkungen spielbar
- ● gut spielbar
- ● nur im SLI-Modus möglich
- [1] erst ab 8 MByte Grafik-RAM
- [2] erst ab 16 MByte Grafik-RAM
- [3] erst ab 12 MByte Grafik-RAM

Technik-Facts

GRAFIKSCHNITTSTELLE: TOCA 2 unterstützt 3D-Karten per Direct 3D und läuft problemlos mit allen gängigen Beschleunigern. Das Programm hat keinen Software-Modus.

LANDSCHAFT: Die Kurse sind komplett dreidimensional und besitzen spürbare Höhenunterschiede. Ausnahmen bilden einige Bitmap-Objekte wie die Zuschauer oder Fahrzeuge abseits der Strecken, sowie die handgezeichneten, sehr schönen Panoramabilder im Hintergrund.

FAHRZEUGE: Die Polygon-Vehikel sind detailliert texturiert und haben eine verformbare Karosserie. Scheiben splittern, und einzelne Teile fallen bei Karambolagen ab.

SOUND: Neben spärlichen Funksprüchen Ihres Teams und den nicht allzu professionellen Kommentaren des Rennfahrers Hans-Joachim Stuck hören Sie vor allem den realistischen, röhrenden Sound der Rennmotoren. Besitzer einer Soundblaster Live erleben das Geschehen in 3D-Audio.

SPEZIALEFFEKTE: Spärliche Rauch- und Partikeleffekte bei Zusammenstößen. Bei Regenrennen spritzt die Gischt. Scheinwerfer leuchten realistisch die Umgebung aus.

CUTSCENES: Winzige Zwischensequenzen direkt aus der 3D-Engine vor jedem Rennen und bei der Siegerehrung.

STEUERUNG: Frei konfigurierbar, entweder per Tastatur oder über einen Joystick. Die Tastatur-Variante ist weniger genau als die Steuerung via Joystick. Dafür können Sie mit einem Lenkrad sogar Gas und Bremse gleichzeitig betätigen. Der Force-Feedback-Support ist ausgesprochen gut gelungen.

Uefa Champions League 98/99

Kicken um den Cup der Meister.



Drei Inter-Spieler schauen hinterher: Tor für den Rivalen AC Mailand.

Eidos schickt das **World League Soccer** leicht überholt und mit frischer Uefa-Lizenz erneut ins Rennen gegen die Konkurrenz von EA Sports. Bei **Uefa Champions League** ist jedes Liga-Team der Saison 98/99 mit allen korrekten Namen und Vereinswappen vertreten. Als Bonus sind einige historische Mannschaften wie der AC Mailand von 1967 mit dabei. Sie dürfen entweder die League nachspielen, ein Freundschaftsmatch veranstalten oder ein eigenes Turnier organisieren. Ein Editor fehlt leider. Mit einem Zehn-Button-Pad haben Sie alles im Griff, diverse Kameramodi sorgen für Übersicht. GUN

Gunnar Lott

Vorjahresniveau

So wird man nicht Meister – gegenüber dem ordentlichen Vorgänger erscheint Uefa Champions League nahezu unverändert. Noch immer kann es mit Tabellenführer Fifa 99 in allen wesentlichen Punkten nicht mithalten: Die durchschnittliche Grafik und der öde Live-Kommentar sind nur zwei davon. Wenn Sie pro Jahr nur ein Sportspiel kaufen, sollte es nicht gerade dieses sein.

Uefa Champions League 98/99

Genre:	Sportspiel	Hersteller:	Eidos
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 80 Mark	Festplatte:	ca. 5 MByte
Spieler:	Einer bis vier (Netzwerk, Internet)		

3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Pentium 200 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 64 MByte RAM, 4fach CD 3Dfx-Karte	Pentium 200 64 MByte RAM, 8fach CD 3Dfx-Karte, Gamepad

Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Befriedigend

68% Spielspass

Solides Gekicke, mit Originalnamen.

Kicken kompliziert

Viva Fußball

Was, wenn das Wembley-Tor nicht gezählt worden wäre? Am Computer können Sie jetzt 40 Jahre WM-Geschichte neu schreiben.



Tooor! Nach einem Treffer dürfen Sie per Joypad manuell jubeln.



Da staunt der Torwart: Der Höhenflug von Klinsi hat unseren Schlußmann kalt erwischt.

Rüdiger Steidle



Kompliziert ist nicht komplex

Lobenswert: Statt einfach einen Klon von Fifa 99 abzuliefern, geht Virgin Interactive mit Viva Fußball einen eigenen Weg. An die Steuerung mußte ich mich erst gewöhnen, doch nach einiger Zeit konnte ich meine Spieler genauer kontrollieren als bei der Konkurrenz.

Daß das Konzept trotzdem nicht aufgeht, liegt an der schlechten KI. Realistisches Paßspiel klappt selten, weil sich meine Mannen nie von allein einen Ball erlaufen. Typische Situation: Ich hangle mich mit Kurzpässen bis vors Tor, drehe eine Flanke in den Strafraum, und muß mit nervigen Knopf-Kombinationen den Ball annehmen, den Spieler ausrichten und abdrücken. Wenn Ihnen Fifa 99 zu simpel vorkommt, ist Viva Fußball einen zweiten Blick wert.

Computerspiele müssen einfacher werden, diese Maxime erfreut sich bei Programmierern derzeit großer Beliebtheit. Virgin geht mit Viva Fußball den entgegengesetzten Weg: Der auferstandene Hersteller bedient mit seiner Simulation die Profis unter den Computerkickern.

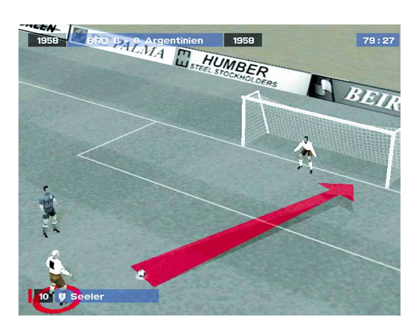
Lange Lernphase

Während bei der Genre-Referenz Fifa 99 Einsteigen und Loslegen angesagt ist, vergehen bei Viva Fußball einige Stunden, ehe Sie auch nur das Paßspiel beherrschen. Denn das Joypad ist mit acht Funktionen geradezu überladen. Vom Flachpaß über Heber bis zum Gewaltschuß stehen alle erdenklichen Tricks zur Wahl. In der Abwehr dürfen Sie Ihrem Gegner außerdem auf vier verschiedene Arten den Ball abjagen. Selbst den Torwart können Sie mit einem Extra-Button aus dem Kasten lenken. Bei Torschüssen oder Pässen müssen Sie außerdem in Sekundenbruchteilen Schußstärke und Richtung steuern.

Kicker-Legenden

Viva Fußball stellt 40 Jahre WM-Geschichte nach, von 1958 bis 1998. Sie können entweder eine historische Weltmeisterschaft spielen oder in einem Freundschaftsspiel Phantasiebegegnungen austragen – beispielsweise das deutsche Weltmeister-Team von 1974 gegen die aktuelle französische Nationalelf antreten lassen. Die Werte der einzelnen Spieler sind glaubwürdig recherchiert. Maradonna spielt 1990 schlechter als 1986. Auch die Regeln ändern sich im Lauf der Zeit: Anno ’62 gab es noch kein Golden Goal. Ein Wort noch zum Sound: Statt eines Kommentators hören Sie kurze Ausrufe der Spieler in ihren jeweiligen Landessprachen, wie »Gib ab!« oder »Rechts frei!« Eigentlich eine nette Idee, die aber keine rechte Fernsehatmosphäre aufkommen lassen will. RS

→ www.fifamc.com



1958: Deutschland gegen Argentinien in Monochrom. Beim Elfer müssen Sie den richtigen Zeitpunkt abpassen.

Viva Fußball

Genre:	Sportspiel	Hersteller:	Virgin
Anspruch:	Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 80 Mark	Festplatte:	ca. 150 MByte

Spieler: Einer bis vier (an einem PC, Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 16 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	Pentium 166 32 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte, Gamepad	Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte, 10-Knopf-Pad

Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Befriedigend

69% Spielspass

Ungewöhnliches Fußballspiel für Cracks.

Simulationen

Michael Schnelle



Im Namen des Erfolgs

Brauchen erfolgreiche Spiele einen bekannten Namen? Wenn man sich das Simulations-Highlight dieses Monats ansieht, ist man versucht, »ja« zu sagen. Mit George Lucas' **Star Wars**-Imperium im Rücken braucht **X-Wing Alliance** nicht um Aufmerksamkeit zu bangen. Verkaufsfördernd ist ein eingeführter Name auf jeden Fall, doch Flops wie **Top Gun 2** beweisen, daß eine Filmlizenz noch lange kein Erfolgsgarant ist.

Warum Sierra freiwillig auf den eingeführten Titel **Earthsiege** verzichtet und ihr neues Mechspiel **Starsiege** nennt, bleibt eines der großen Marketing-Geheimnisse. Die direkten Konkurrenten **MechWarrior 3** und **Heavy Gear 2** lassen sich den Namensbonus nicht entgehen. Wer die Nase vorn hat, entscheiden Sie als Käufer. Möge die Macht mit dem besseren Spiel sein.



Simulations-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Falcon 4.0	Flugsimulation	1/99	92%
2	Longbow 2	Flugsimulation	1/98	91%
3	Comanche Gold	Flugsimulation	7/98	89%
4	X-Wing Alliance	Weltraumspiel	NEU	87%
5	F-22 Total Air War	Flugsimulation	1198	87%
6	World War 2 Fighters	Flugsimulation	1/99	86%
7	Wing Commander 5	Weltraumspiel	2/98	86%
8	Israeli Air Force	Flugsimulation	11/98	86%
9	Conflict: Freespace	Weltraumspiel	8/98	85%
10	M1 Tank Platoon 2	Panzersimulation	5/98	85%
11	Starfleet Academy	Weltraumspiel	11/97	85%
12	XvT: Balance of Power	Weltraumspiel	2/98	85%
13	European Air War	Flugsimulation	12/98	84%
14	F-22 Air Dominance Fighter	Flugsimulation	1/98	84%
15	F-22 Raptor	Flugsimulation	1/98	84%
16	Armored Fist 2	Panzersimulation	12/97	84%
17	Nitro Riders	Simulation	5/98	84%
18	Combat Flight Simulator	Flugsimulation	12/98	83%
19	F-16 vs. MiG-29	Flugsimulation	11/98	83%
20	Heavy Gear	Mechspiel	1/98	83%
21	I-War	Weltraumspiel	1/98	83%
22	Interstate '76	Simulation	10/97	83%
23	Starsiege	Mechspiel	NEU	78%
24	Red Baron 3D	Flugsimulation	2/99	78%
25	Pro Pilot 99	Flugsimulation	2/99	78%

Die 25 besten Simulationen, 3D-Weltraumspiele und Mechspiele.

Inhalt

Tests

X-Wing Alliance 78
Technik-Check 82

Starsiege 140

F-16 Aggressor 143

Stahlkrieg im Solsystem

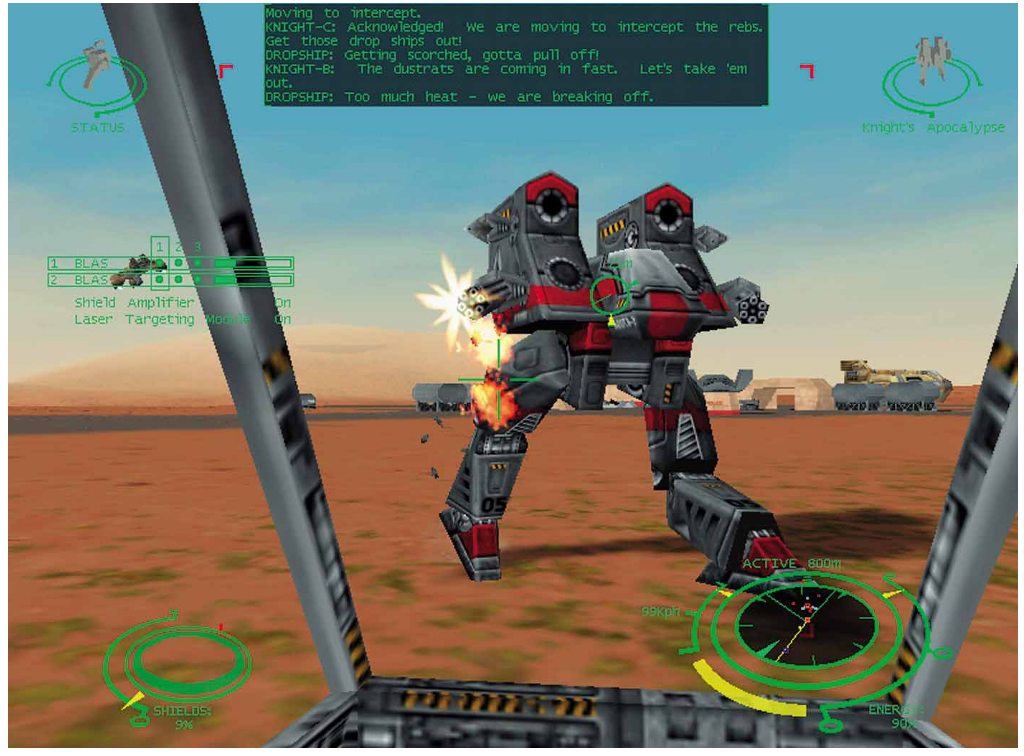
Starsiege

In dicken Mechs mit unzähligen Ausstattungsvarianten streiten Sie bei Earthsiege 3 entweder für die Menschheit oder die fiesen Cybrids.

Das stählerne Ungetüm stampft ins Kampfgetümmel und eröffnet die diesjährige Saison der Mechspiele: Sierra schickt Starsiege ins Rennen um die Gunst blechverliebter Computer-Krieger. Die Konkurrenten stehen bereits in den Startlöchern, Heavy Gear 2 und vor allem Mech-Warrior 3 folgen voraussichtlich in ein bis zwei Monaten. Im starken Umfeld hat es Starsiege am schwierigsten. Während die anderen Programme auf fertige Szenarios mit eingeschworener Fangemeinde zurückgreifen, mußten die Entwickler von Sierra ihren Blechkriegern ein eigenes Universum errichten. Das geschah schon vor längerer Zeit, denn auch ohne Zahl im Titel ist Starsiege der Nachfolger von Earthsiege 2. Teile der Rahmenhandlung und die Mehrzahl der Mech-Modelle haben die Designer von diesem übernommen.

Facts

- 2 Kampagnen
- 35 Missionen
- 9 Geländetypen
- 34 Kampfvehikel
- 38 Waffen
- 111 Komponenten
- 24 Mehrspieler-Levels

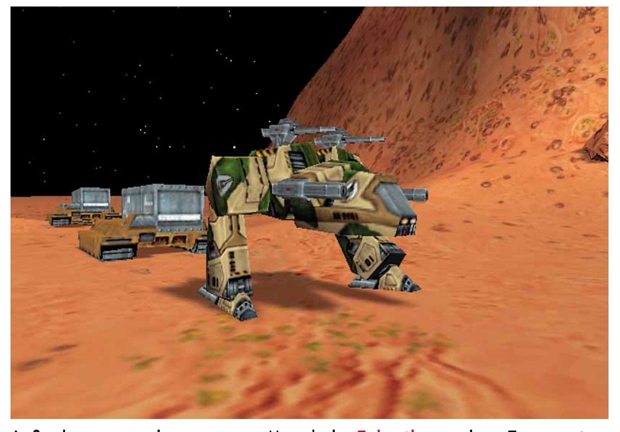


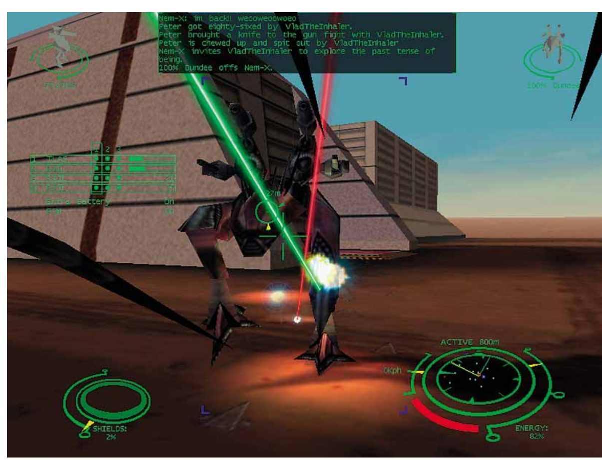
Details in Massen: Bei den hochgerüsteten Hercs bewegen sich die Waffen mit der Blickrichtung.

Alte Feinde

Schauplatz ist unser Sonnensystem. An dessen Rand hatte sich in Earthsiege 2 der böse Supercomputer Prometheus verzogen. Trotz dieses Quasi-Exils herrscht Krieg im All. In den ersten Einsätzen kämpfen Sie als Rebell gegen Erdentruppen. An der Spitze der beiden Heere stehen zwei verfeindete Brüder, die aber bald ganz andere Probleme haben: Prometheus reaktiviert die Cybrids. Um den grimmigen Androiden Paroli bieten zu können, verbünden sich die Brüder. Im Spiel durchleben Sie zwei Kampagnen. Die Hälfte der Einsätze kämpfen Sie auf Seiten der Menschen, die andere auf Seiten der Aggressoren.

Das Programm bietet so ziemlich jede Art von Mission, die Spieledesignern bislang eingefallen ist: Sie verteidigen Ihre Heimatbasis, schalten feindliche Stationen aus oder geleiten Transporte zum Ziel. Normalerweise landen Sie an einem ruhigen Plätzchen, kämpfen sich von Navigationspunkt zu Naviga-


Außenkameras zeigen unseren Herc beim Eskortieren eines Transports.



Im außerirdischen Cybrid-Herc ragen dekorative Stacheln ins Cockpit.



Manchmal machen Sie auch wenig detaillierte Innenräume unsicher.

tionspunkt und erledigen alle Gegner in Reichweite. Die Einsätze sind verhältnismäßig kurz, mit plötzlichen Wendungen oder langwierigen Aufträgen bekommen Sie es nur vereinzelt zu tun. Anders als in **Heavy Gear** wird die Hintergrundstory kaum während der Missionen, sondern hauptsächlich in 3D-Zwischensequenzen oder in Einsatzbesprechungen weitergesponnen.

Rüstige Roboter

Die stählernen Ungetüme in **Starsiege** heißen Hercs. Das sind vier bis zehn Meter hohe, auf Kampfeinsätze zugeschnittene Roboter. Der Pilot sitzt in einer Kanzel über mächtigen Eisenschenkeln. Sie kämpfen sich in 24 unterschiedlichen Hercs durchs Spiel, wahlweise können Sie auch mit einer Handvoll Kettenfahrzeuge durchs Gelände rumpeln. In welches Gefährt Sie klettern, entscheiden Sie jeweils vor Missionsbeginn. Anfangs stehen nur harmlose Maschinen wie der schnelle Goad-Aufklärer bereit, später finden Sie immer mehr Hercs im Depot und stiefeln schließlich im schweren Olympian an die Front. Die Kriegsmaschinen von Menschen und Cybrids unterscheiden sich nur im Äußeren, für jeden Roboter findet sich im Feindeslager das beinahe identische Gegenstück. Erdlinge tragen markant-eckiges Blech, die Cybrids bevorzugen einen rundlichen, organisch wirkenden Insekten-Look.

Um den richtigen Herc auszuwählen, vergleichen Sie die Kampfkraft per »Combat Value«. Diesen Kennwert berechnet das Programm aus den Basiswerten des jeweiligen Stahlvehikels, aus seiner Zusatzausrüstung und den Waffensystemen. Ein Goad hat in etwa 8.000 Punkte – verglichen mit den knapp 14.000 des Olympian ein



Freie Sicht bis zum Horizont – allerdings haben Sie bei der Verteidigung Ihrer Station ganz andere Probleme.

Peter Steinlechner



Actionspiel im Mech-gewand

Stahlkrieger mit einem Faible für deftige Action können schon mal die Triebwerke warmlaufen lassen. Starsiege ist das Mechspiel für alle, denen knallige Explosionen und heiße Gefechte wichtiger sind als punktgenauer Realismus oder ausgefuchste Taktiken. Wer vor allem kämpfen will, kommt hier voll auf seine Kosten. Die Landschaften könnten ein paar Details mehr vertragen, aber dafür ist die Sicht fast unbeschränkt.

Tuning für Einsteiger

Ein Mechspiel lebt davon, daß man sich im Spielverlauf seinen eigenen Blechkameraden basteln kann. Bei Starsiege gibt's zwar massenhaft Tuning-Teile, aber die unterscheiden sich kaum voneinander. Da probiere ich nicht groß mit den 15 Lasern herum, sondern schiele auf die Kampfkraft-Kennzahl. Für Einsteiger geht das in Ordnung, Profis fühlen sich unterfordert. Das gilt auch für die Missionen: Die Entwickler haben praktisch keine Feind-Freund-Konstellation ausgelassen und bieten in soweit mächtig Abwechslung. Aber richtig gepackt haben mich nur wenige Aufträge – es gibt deutlich mehr Masse als Klasse.



Ihr Kollege hat von den gegnerischen Aliens nur qualmendes Alteisen übriggelassen.

Klacks. Meist können Sie sich auf den »Combat Value« verlassen. Nur in wenigen Missionen bringt es Vorteile, diese Zahl zu ignorieren und beispielsweise den schnellsten Sprinter herauszusuchen.

Tuning ohne Grenzen

Ohne ordentliche Ausrüstung fliegt Ihnen schnell Altmetall um die Ohren. Damit das nicht passiert, dürfen Sie fleißig schrauben und feilen. Das Angebot ist gewaltig: Es gibt zum Beispiel 18 Arten von Sensoren und 16 Energieschilde. Daneben müssen Sie sich für das passende Stromaggregat entscheiden und beim Motor das optimale Verhältnis von Beschleunigung und Höchstgeschwindigkeit berücksichtigen. Einige Tuningteile verbessern den Schutz allgemein, andere erfüllen Spezialaufgaben. So sichern Sie sich mit Crystaluminum-Außenpanzerung nur gegen Strahlenwaffen. Noch umfangreicher ist das Arsenal an Kampfgeräten. Unzählige Energiekanonen, Waffen mit ballistischer Munition (stark, aber begrenzte Vorräte) sowie mehrere Arten von Raketen sorgen für Pseudo-Komplexität im Ausstattungsmenü. Allerdings sind die Unterschiede zwischen den Modellen oft sehr gering. Zusätzlich lassen sich den meisten Stahlboliden ein oder zwei besondere Equipmentteile verpassen. Damit machen Sie sich auf Knopfdruck fast ganz unsichtbar, stören feindliche Sensoren oder laden verbrauchte Schilde wieder auf.

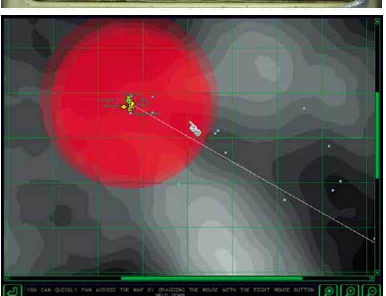
Kampf im Quartett

Die Kampagnen bieten nur einen Schwierigkeitsgrad. Trotzdem können Sie sich den Heldenalltag gehörig erleichtern. Dazu laden Sie bis zu drei computergesteuerte Piloten ein, mit in den Kampf zu ziehen. Den Begleitern erteilen Sie per Menü einfache Befehle: »Greife mein Ziel an«, »Warte hier« oder »Stürze dich auf den nächstbesten Feind«. Die Kumpane arbeiten sehr effektiv. Je mehr Gefährten Sie haben, desto aufwendiger fällt jedoch das Herc-Tuning aus. Keiner der anderen Piloten kümmert sich selbständig um sein Vehikel, diese Arbeit überlassen sie Ihnen. Wenn Sie vergessen, sein defektes Geschütz zu erneuern, geht Ihr Untergebener schlimmstenfalls ohne Waffe ins Gefecht.

Blech im Internet

Grafisch bewegt sich der Roboterreigen auf der Höhe der Zeit. Hercs und Landschaftsgrafik überzeugen mit überdurchschnittlich detaillierten Texturen. Die Umgebung gestattet weitere Sicht als vergleichbare Programme, allerdings fehlen auf den Planeten Felsbrocken oder Krater fast völlig. Das Programm unterstützt alle Arten von Eingabegeräten, inklusive Force-Feedback-Joysticks. Vorgegeben ist eine Kombination aus Keyboard und Maus: Per Tastatur lenken Sie die Hercs in jede gewünschte Richtung, mit dem Nager visieren Sie Ziele an und drehen den Tor-





Tuning-Menü und Übersichtskarte sind keine optischen Glanzlichter.

so. Das Programm bietet ähnlich umfangreiche Multiplayer-Modi wie der Online-Actionbruder Tribes. Sie bekriegen bis zu 20 andere Stahlkämpfer wahlweise im Deathmatch- oder Capture-the-Flag-Modus. PS

→ www.starsiegeplayers.com

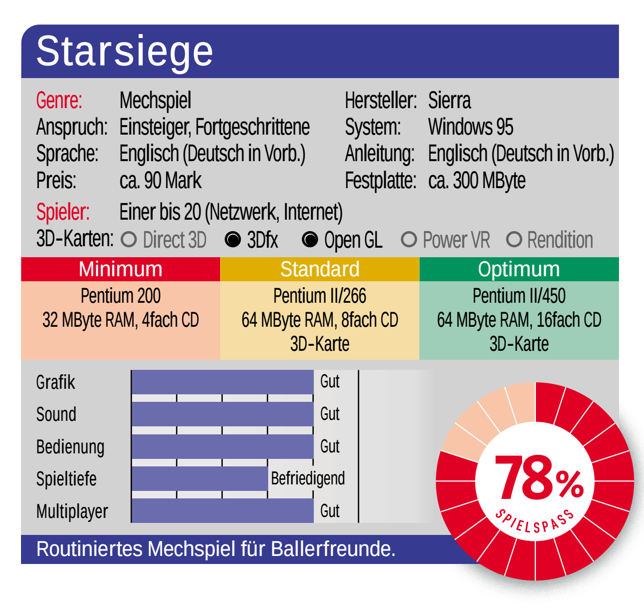
Mick Schnelle



Viel Action

Starsiege ist für mich der Fastfood-Snack für den kleinen Roboterkampf zwischendurch. Ja, die Grafik ist recht hübsch, und die Entwickler haben an alle wichtigen Features gedacht. Doch an die Atmosphäre der MechWarrior-Spiele kommen Sierras Blechkämpen einfach nicht heran.

Außerdem kann ich nicht präzise genug auf einzelne Körperbereiche der Gegner zielen, um diese punktgenau auszuschalten. Dafür sind die Gefechte angenehm flott und ohne längeres Handbuchstudium gewinnbar. Einsteiger werden durch den niedrigen Schwierigkeitsgrad auf Ihre Kosten kommen. Mech-Fans, die nach MechWarrior 3 oder Heavy Gear 2 lechzen, dient Starsiege bestenfalls als kurzweiliger Zeitvertreib.



Starsiege

Genre:	Mechspiel	Hersteller:	Sierra
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 300 MByte

Spieler: Einer bis 20 (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ○ Direct 3D ● 3Dfx ● Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 200 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium II/266 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II/450 64 MByte RAM, 16fach CD 3D-Karte

Grafik	Gut
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Gut

78% SPIELSPASS

Routiniertes Mechspiel für Ballerfreunde.

F-16 Aggressor

Bruchlandung trotz Werbehype.



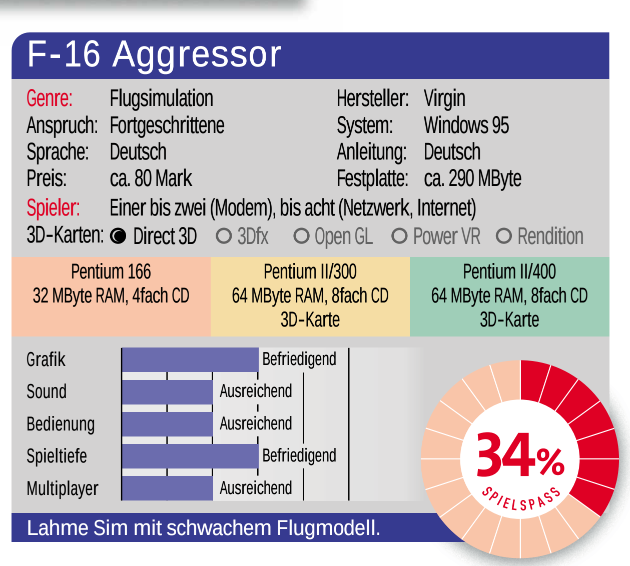
Explosionen gehören noch zu den Highlights in der optischen Einöde.

Virgin hat mit Flugsimulationen einfach kein Glück. Floppte im letzten Jahr Sabre Ace, so erwischt es diesmal F-16 Aggressor. Getreu der Devise »Gute Idee schlecht umgesetzt« klingt die Hintergrundstory um eine Spezialeinheit, die mit ihren F-16-Jets Drogenbarone rund um den Globus bekämpft, durchaus spannend. Wenn Sie sich, dadurch motiviert, ins Cockpit schwingen, um in vier Kampagnen à zehn Missionen Ihr Waffenarsenal auf Equipment aus russischen Restbeständen abzufeuern, landen Sie schnell wieder auf dem Boden der Tatsachen. Das Flugmodell paßt eher zu einem trägen Lenkdrachen, und die Missionen sind entweder viel zu leicht oder unspielbar schwer. Die nett gestaltete F-16 lenkt dabei nur kurz von der langweiligen, unbelebten 08/15-Landschaft ab. MIC

Mick Schnelle

Nur heiße Luft

Glauben Sie dem Werbetext auf der Packungsrückseite kein Wort. In F-16 Aggressor finden Sie weder »konkurrenzlos realistisches Flugverhalten«, noch handelt es sich um die »aufwendigste grafische Umsetzung der F-16«. Wen wundert's, daß die »spannenden« Missionen ziemlich uninspiriert sind. Fazit: Beim nächsten Mal sollte Virgin lieber ins Entwicklerteam statt in einen amoklaufenden Werbetexter investieren.



F-16 Aggressor

Genre:	Flugsimulation	Hersteller:	Virgin
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 80 Mark	Festplatte:	ca. 290 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Pentium 166 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium II/300 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II/400 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte

Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Ausreichend

34% Spielspass

Lahme Sim mit schwachem Flugmodell.

Adventures

Martin Deppe



Wer braucht schon Schlaf?

München, GameStar-Redaktion: Zweieinhalb Tage vor Heftschluß trifft die fertig verpackte Verkaufsversion von Westwoods Rollenspiel **Lands of Lore 3** ein. Wir reißen dem Kurier die Packung aus den Händen, alarmieren die Druckerei, schaufeln drei Seiten für den Artikel frei.

Vier Redakteure auf einmal machen sich an den Test: Drei spielen eifrig los, jeder mit einem anderen Charakter. Einer hat die Aufgabe, möglichst schnell bis zum Ende zu kommen. Der nächste spielt »normal«. Der dritte sucht vor allem nach Subquests und versteckten Kleinigkeiten. Die drei Tester schießen Screenshots, helfen einander, tauschen Zwischenberichte aus. Der vierte Redakteur schreibt schon die ersten Sätze.

Fast rund um die Uhr wird getestet und geschrieben, bevor die Layout-Abteilung loslegen kann. Nach 50 Stunden ist es vollbracht: Christian hat den Endgegner besiegt (kleiner Tip: Nach dem Abspann geht's noch kurz weiter!), der Artikel geht in Druck.



Adventures & Rollenspiele

»Diese Gattung betont Rätsel, Aufgaben und eine ausgefeilte Handlung.« [Grafik-Adventures, Rollenspiele, Action-Adventures, Detektivspiele]

Adventure-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Curse of Monkey Island	Adventure	1/98	**92%**
2	Baldur's Gate	Rollenspiel	2/99	**89%**
3	Tomb Raider 2	Action-Adventure	12/97	**89%**
4	Grim Fandango	Adventure	1/99	**88%**
5	Diablo	Rollenspiel	–	**88%**
6	Final Fantasy 7	Rollenspiel	8/98	**87%**
7	Dark Project	Action-Adventure	2/99	**86%**
8	Floyd	Adventure	12/97	**86%**
9	Tomb Raider 3	Action-Adventure	1/99	**85%**
10	Baphomets Fluch 2	Adventure	11/97	**84%**
11	Fallout 2	Rollenspiel	1/99	**83%**
12	Lands of Lore 3	Rollenspiel	NEU	**83%**
13	Silver	Action-Adventure	NEU	**82%**
14	Blade Runner	Adventure	1/98	**82%**
15	Ultima Online – T2A	Online-Rollenspiel	2/99	**80%**
16	Hexplore	Rollenspiel	7/98	**79%**
17	Tex Murphy: Overseer	Adventure	4/98	**79%**
18	Battlespire	Rollenspiel	3/98	**78%**
19	Abe's Exoddus	Action-Adventure	1/99	**77%**
20	Quest for Glory 5	Adventure	4/99	**76%**
21	Nightlong	Adventure	11/98	**74%**
22	Might & Magic 6	Rollenspiel	6/98	**73%**
23	Sanitarium	Adventure	8/98	**73%**
24	Return to Krondor	Rollenspiel	4/99	**72%**
25	Redguard	Action-Adventure	2/99	**72%**

Die 25 besten Adventures, Action-Adventures und Rollenspiele.

Inhalt

Tests

Lands of Lore 3 146
Silver 150
Blaze & Blade 152
Ultima Online Tagebuch 154
Galador 155

Jäger der verlorenen Seele

Lands of Lore 3

Risse in den Dimensionen drohen die Lands of Lore zu zerreißen, gewissenlose Seelenräuber treiben ihr Unwesen. Nur Sie können die Fantasy-Welt noch vor dem Untergang retten.

Während Command& Conquer 3 sich weiter verspätet, beweist Westwood immerhin mit Lands of Lore 3 Disziplin. Pünktlich steht der neueste Teil der Rollenspielsaga in den Geschäften. Eine originelle Story und ein liebenswerter Held locken Einsteiger wie Profis ins mystische Städtchen Gladstone. Wir testeten die fertig verpackte deutsche Version.

Facts

- 4 Gilden und Charakterklassen
- 4 magische Begleiter
- 60 Waffen
- 70 Zaubersprüche
- 100 magische Gegenstände

Geraubte Seele

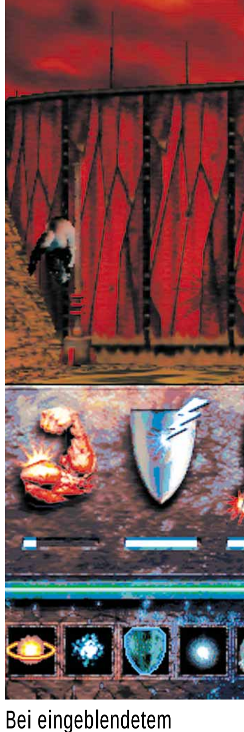
Brüche in Dimensionswänden bedeuten selten etwas Gutes. Das muß auch Copper LeGrè erfahren, als sein Vater und seine Halbbrüder Bestien aus finsteren Zwischenwelten zum Opfer fallen. Er selbst kann zwar entkommen, doch die Kreaturen stehlen seine Seele. Pikanterweise war Papi des Königs einziger Bruder, weshalb Copper unter Verdacht gerät, sich durch die ruchlose Tat in der Thronfolge nach vorn schummeln zu wollen. Nur das (aus den Vorgängern bekannte) allwissende Drarakel weiß Rat: Es schickt ihn auf die Suche nach fünf Kristallsplittern in ebenso viele Parallelwelten, um sein Seelenheil zu retten.

Im Dienst der Gilde

Über spezielle Fähigkeiten oder Eigenschaften verfügt Ihr Held anfangs nicht. Das ändert sich, sobald Sie einer oder mehreren der vier Gilden beitreten. Erst wenn Sie als Kämpfer, Magier, Kleriker oder Dieb ins örtliche Handwerksregister eingetragen sind, können Sie die Erfahrungspunkte, die Ihnen besiegte Gegner einbringen, zur Verbesserung der beiden Attribute Kraft und Kampfstärke nutzen. Mit jeder der insgesamt drei Stufen bekommen Sie neue Spezialfähigkeiten. So kann ein Krieger schneller angreifen, Magier zaubern zu verringerten Manakosten, Klerikern fällt die Identifizierung von Gegenständen leichter und Diebe attackieren treffsicherer bei Attacken von hinten.



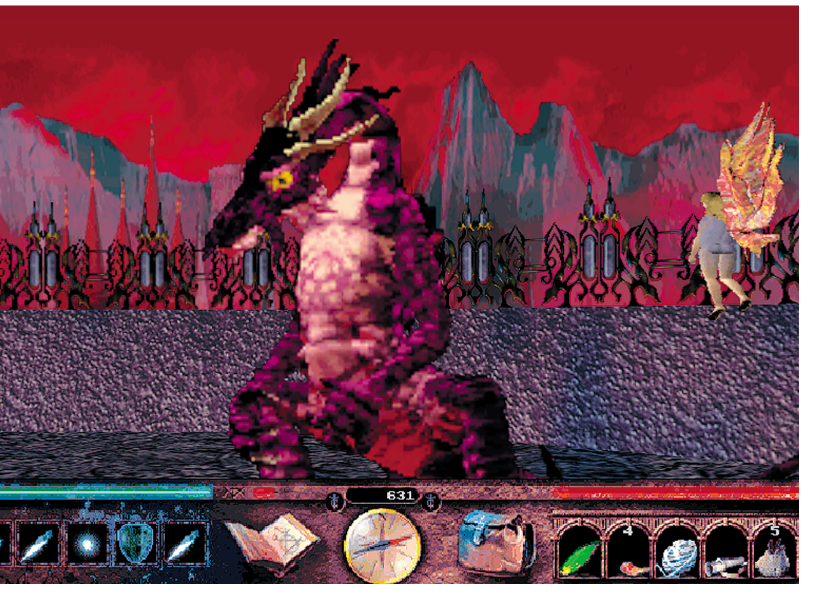
Die wenigen Zwischensequenzen sind prächtig.



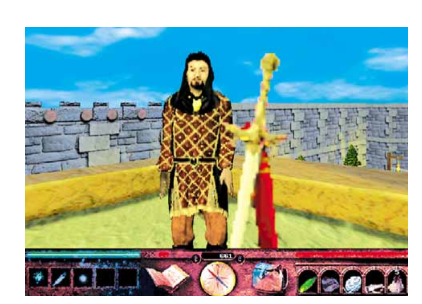
Bei eingeblendetem

Magische Freunde

Doch die Gilden bieten noch mehr. So können Sie dort unabhängig von der Mitgliedschaft ein magisches Begleitwesen engagieren. Je nach Zunft handelt es sich dabei um einen kleinen Golem, eine Mini-Magierin, eine Elfe oder das Geister-Frettchen Syruss. Der eifrig plappernde Weggefährte weicht Ihnen fortan nicht mehr von der Seite. Die hilfreichen Geister verfügen über mehrere Spezialfähigkeiten, die sie vollautomatisch oder auf Tastaturkommando einsetzen (siehe Extrakasten).



Richtig großen Gegnern wie diesem Drachen begegnen Sie nur sehr selten. Doch mit den aktivierten Instantzaubern (unten links) stellt der Bursche kein echtes Problem dar.



Luther schenkt Ihnen ein mächtiges Schwert.



Auf Knopfdruck können Sie Infos zu allen aufgestöberten Gegenständen abrufen.



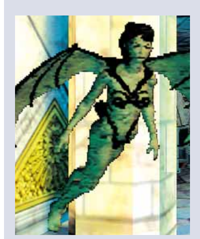
Inventar verkleinert sich die 3D-Sicht. Dafür sehen Sie alle Ihre Objekte.

Die vier Begleitwesen



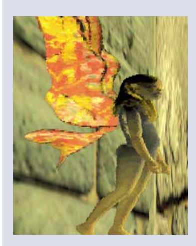
Lig

Den Eisengolem treffen Sie in der Kämpfergilde. Er identifiziert Waffen und Monster, spürt Nahrung auf, öffnet Türen und beteiligt sich an Kämpfen.



Griselda

Die kleine Magierin sucht nach Zauberrezepturen, organisiert neues Mana, identifiziert Gegenstände, und verteidigt Sie mittels Schutzschild.



Goldy

Die Fee aus der Klerikergilde heilt Sie selbständig und kuriert auch Vergiftungen. Sie spendet Licht im Dunkeln und sammelt herumliegende Objekte ein.



Syruss

Das Diebes-Frettchen spürt für Sie Nahkampfwaffen auf, schützt Sie vor Giftattacken, vergiftet Ihre Klingen, macht Sie unsichtbar und knackt Schlösser.

Komfortable Kämpfe

Unterwegs treffen Sie auf viele Gegner, die Sie mittels Rechtsklick bekämpfen. Sofern Sie Ihren Helden mit Fernwaffen ausgestattet haben, attackieren Sie Drachen, Skelette, Wildschweine und feuerspeiende Hühner schon von weitem. Beim Näherkommen geht Copper automatisch in den Nahkampf über. Ähnlich setzen Sie Zaubersprüche und magische Gegenstände ein. Letztere kaufen Sie entweder oder nehmen sie beim Durchstöbern von Fässern mit. Manchmal finden Sie auch Rezepte zur Herstellung wundertätiger Artefakte.

Nicht alle Subquests wie das Abfangen eines königlichen Boten oder das Öffnen einer farbcodierten Tür müssen Sie unbedingt lösen. Sie bringen Ihnen aber vorteilhafte Waffen ein. Eines der besten magischen Schwerter, das im Kampf Blitze abschießt, bekommen Sie von Luther (dem Helden des letzten Teils) sogar geschenkt. Nachteil dabei: Selbst die ersten beiden Endgegner erledigen Sie damit viel zu leicht. Das vom Rechner geführte Journal hilft Ihnen, die Übersicht zu behalten. Auf einer Karte vermerkt die CPU jeden erkundeten Gang und verzeichnet versteckte Schalter, die Geheimtüren öffnen oder Fallen auslösen. Daneben protokolliert der Rechner alle der automatisch ablaufenden Gespräche und hakt erledigte Aufgaben ab.

Kane läßt grüßen

Jede der fünf recht großen Paralleldimensionen, die Sie in vorgegebener Reihenfolge besuchen, hat ihre eigene Thematik samt Bestiarium. So stoßen Sie in der Eiswelt auf zweiköpfige Schneetiger und einen von leichtgeschürzten Amazonen bewohnten Kristallpalast. Auf einer Vulkaninsel müssen Sie punktgenau über Lavaströme hüpfen, und im Horrorhaus werden Sie von Untoten bedrängt. Besonders skurril ist das Wüstenszenario, in dem Sie auf einen verlassenen und verstrahlten Tempel der Brother-



Gunnar Lott



Neue Welten, gleiches Spiel

Lands of Lore 3 habe ich gern gespielt. Allerdings hauptsächlich, weil mir schon Teil 1 & 2 gefallen haben. Gegenüber dem Vorgänger ist Westwoods Jüngster nämlich de facto unverändert, wenn man von Details absieht. Die Grafik wirkt trotz farbiger Lichter schwer veraltet, die Inventarsteuerung ist zu umständlich, und der Held Copper kommt ziemlich bubihaft rüber. Trotz Schönheitsfehlern: Monster jagen und Artefakte sammeln in und um Gladstone ist ein unverwüstliches Vergnügen!

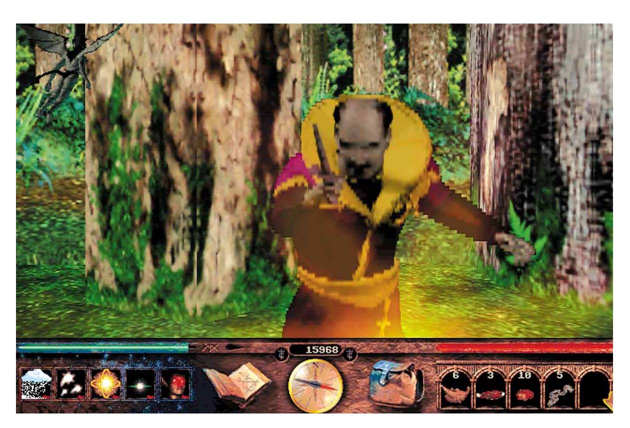
Christian Schmidt



Alte Liebe

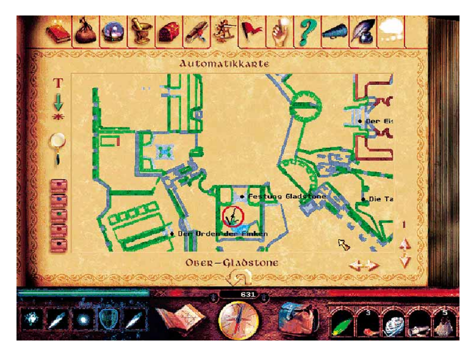
Was soll's, Kollege Gunnar, dann gibt's halt nicht viel Neues in Lands of Lore 3. Verschlimmbesserte Rollenspiel-Serien stehen sowieso schon genug im Buch der Software-Geschichte. Westwoods Spiel fesselt mit bewährten Tugenden: Große Spielwelten wollen erforscht werden und halten schon mal Rätsel abseits des Hauptpfads parat. Jede Menge Gegenstände sind zu entdecken, die Story bietet genug Überraschungen. Besonders gelungen sind die knuddligen Begleiter; meine zynische Feen-Magierin wuchs mir mit ihren galligen Sprüchen in Windeseile ans Herz.

Die Gegner sehen, obwohl sie auf Polygongerüsten basieren, durch die Voxeltexturen wie Bitmap-Gestalten aus.





Die braven Bürger von Gladstone wurden Opfer der Dimensionsbestien. Selbst unsere heilkundige Fee (am oberen Bildrand) vermag nicht mehr zu helfen.



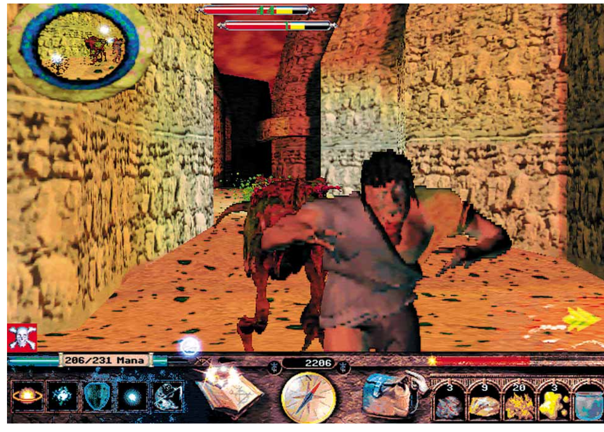
Die Karte wird vollautomatisch mitgezeichnet.

hood of Nod stoßen. Diese dürfte den meisten aus Command&Conquer 1 vertraut sein. Zwischen den Abstechern in fremde Welten entwickelt sich die Story weiter. Immer mehr Monster dringen nach Gladstone, Lavaströme verschandeln die schöne Landschaft, doch der wohl debile König scheint von alledem nichts zu merken.

Pixelwelten, Voxel-Polygonfiguren

Anders als im Vorgängerspiel Guardians of Destiny bewegen Sie sich durch eine 3D-Landschaft, die wie aus einem Guß wirkt. Eingestreute 2D-Bilder gibt es nicht mehr. Personen bestehen jetzt aus Polygonen, die mit Voxelpixeln übersäht sind. Aus der Entfernung wirken die Gestalten dadurch plastischer. Beim Näherkommen stellt sich aber das voxeltypische Zerpixeln ein, so daß sie fast wieder wie Bitmaps wirken. Ähnliches gilt für Wälder, welche aus Wegen bestehen, die von (aus der Nähe klar erkennbaren) texturierten Rändern gesäumt werden. Die einzelnen Welten unterscheiden sich grafisch zwar deutlich untereinander. Allerdings kommen immer wieder sehr ähnliche Bauelemente vor. Richtig hübsch sind einige neue Effekte gelungen. Licht schimmert durch transparentes Wasser, und die Dimensionstore sind von leuchtenden Nebeln umgeben.

Für die deutsche Lokalisierung hat das Westwood-/EA-Team aus dem Vollen geschöpft. Professionelle, aus Funk und Fernsehen bekannte Synchronsprecher sorgen dafür, daß Copper & Co. klangvoll durch die Lande ziehen. Dazu ertönt motivierende Märchenmusik. MIC



In der Nod-Welt hilft uns der »magische Rückspiegel« (links oben).

Mick Schnelle



Spannend bis zum Ende

Lands of Lore macht auch beim dritten Mal wieder Spaß. Die Story hält so manche überraschende Wendung bereit. Die Stars sind aber die magischen Begleiter, die unterwegs fröhlich drauflosplappern. Vor allem Einsteiger werden ihre Hilfe zu schätzen wissen, wenn sie in Kämpfen mitmischen oder Heilzauber sprechen. Weniger schön ist die grafische Umsetzung. Vom häßlichen Might & Magic 6 trennen Lands of Lore 3 zwar Welten, trotzdem könnte es viel schöner sein.

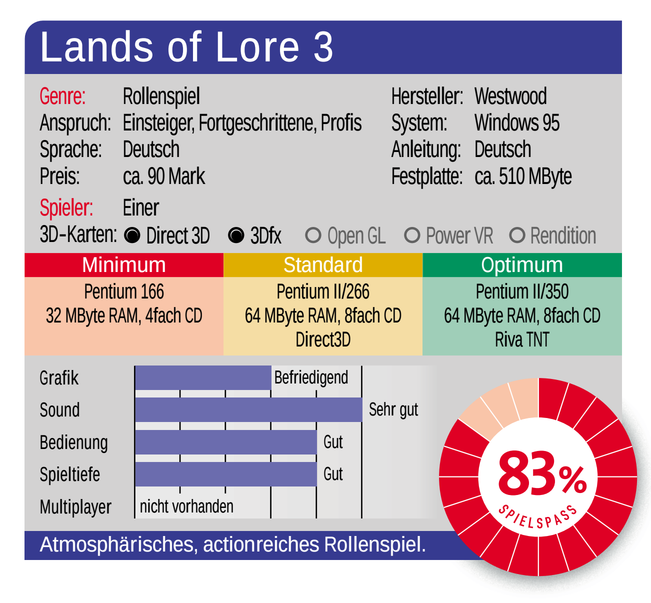
Wie es euch gefällt

Was letztlich zählt, ist der spielerische Gehalt, und der stimmt. Durch die zahllosen Gegenstände und die freie Wahl der Gilden kann jeder Gladstone befreien, wie er mag. Der dreistufige Schwierigkeitsgrad sorgt für faire Kämpfe. Allerdings irrt sich der Autokartograph schon mal, die häufigen CD-Wechsel und gelegentlichen Abstürze nerven. Doch die Story treibt mich weiter – ich werde nicht eher ruhen, bis auch ich (Christian ist schon durch) Coppers Seelenfrieden gerettet habe.

Lands of Lore 3

Genre: Rollenspiel
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 90 Mark
Spieler: Einer
Hersteller: Westwood
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 510 MByte
3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium II/266 64 MByte RAM, 8fach CD Direct3D	Pentium II/350 64 MByte RAM, 8fach CD Riva TNT



Grafik	Befriedigend
Sound	Sehr gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	nicht vorhanden

83% Spielspass

Atmosphärisches, actionreiches Rollenspiel.

Die Maus als Waffe

Silver

Warum sollen immer nur die Spielehelden arbeiten? Bei Silver kommen Sie selbst ins Schwitzen: Die Kämpfe sind echte Handarbeit.

Auf Demo-CD: spielbare Demo

Die GameStar-Redakteure schauen besorgt über die Schulter ihres Kollegen. Der fuhrwerkt wie wild mit seiner Maus herum, reißt sie nach links und rechts, verschleißt Mauspad um Mauspad. »Nein, laßt mich los«, schreit er, »ich spiele Silver! Das gehört mit zum Spiel!« Und tatsächlich: Die Figur auf dem Bildschirm gehorcht jeder Mausbewegung und streckt mit eleganten Schwertstreichen angreifende Gegner nieder.

Neulich, im Fantasyreich

Der Bildschirm-Fechter hört auf den Namen David und ist der Held in Infogrames' Action-Adventure Silver. Davids Heimatland Jarrah könnte ein idyllisches Plätzchen sein, wäre da nicht Silver, seines Zeichens tyrannischer Herrscher und Schwarzmagier. Der ließ unlängst alle Jungfrauen seines Reiches zusammentreiben, um sich eine Braut auszusuchen. Auch Davids Angetraute Jennifer fiel den Häschern in die Hände. Der Nachwuchskämpfer macht sich mit seinem agilen Großvater auf den Weg, um Silver kämpfend auf die Pelle zu rücken.



Durchgedrehte Kampfmönche greifen an, doch gegen einen Feuerball sind die Betbrüder machtlos.



Die Kämpferin Vivienne hat gute Referenzen: Die beiden Wachen gehen auf ihr Konto.

Körpereinsatz

Ihr Heldentrupp stößt in Jarrah vor allem auf eines: Feinde. Wenn David auf dem Bildschirm sein Schwert zieht, umklammern Sie vor dem Computer schon mal Ihre Maus. Denn Silver besitzt ein eigenwilliges Kampfsystem. Je nachdem, in welche Richtung Sie den Zeiger nach einem Linksklick bewegen, führt Ihr Held einen anderen Schwertstreich aus. Sobald Sie die Maus nach links oder rechts ziehen, schwingt David das Schwert in einem entsprechenden Bogen; ein Schub nach oben läßt ihn zustechen, auf Ziehen nach unten vollführt er einen Rundschlag inklusive halber Drehung, um sich hinterrücks anschleichender Feinde zu erwehren. Ein Stich zieht zwar viele Punkte ab, benötigt aber auch lange zum Ausführen; flinke Schwungfolgen richten geringeren Schaden an, lassen den Gegnern aber kaum Zeit für Gegenangriffe. Auch die Art der Waffe will beim Kampf berücksichtigt werden. Mit einer Streitaxt hilft Zustechen wenig, ein Kriegshammer entfaltet nur in Überkopfschlägen seine volle Wirkung. Im

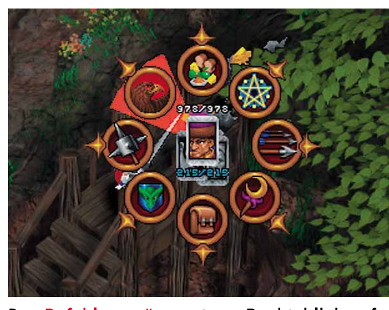


In der belebten Taverne erfährt David Informationen und macht das eine oder andere Schnäppchen.

Laufe des Spiels erweitert sich Ihr Arsenal auch um Bögen und magische Waffen.

Helden-Fortbildung

Nach und nach lernt Ihr Held neue Kampftaktiken, mit denen er in kurzen Abständen besonders durchschlagende Attacken landet. Außerdem findet David im Lauf des Spiels magische Kugeln, die ihm Zauberfähigkeiten verleihen. Solange seine Mana-Energie reicht, darf er mit Elementarsprüchen wie Feuerstrahlen um sich werfen oder seine Kameraden heilen. Mit zunehmender Erfahrung verbessern sich die Zauber; aus einem Funkenschlag wird so ein handfester Blitzstrahl. Per Rechtsklick auf eine Figur poppt das Inventar auf, wo Sie in einer von acht Kategorien Waffen und Hilfsmittel auswählen. Dieses System erweist sich in hektischen Situationen als ziemliches Hindernis. Um beispielsweise im Kampf die Waffe zu wechseln, müssen Sie sich erst zum entsprechenden Menü durchklicken; weil das Spiel im Hintergrund weiterläuft, kassiert Ihr Held inzwischen Treffer um Treffer.



Das Befehlsmenü poppt per Rechtsklick auf.



Während das Team einige Wachen verprügelt, nahen Feuerskorpione.

Ich bin nicht allein

David darf unterwegs Mitstreiter für die gute Sache anwerben. Jeder Kamerad hat Statuswerte, die sich mit zunehmender Erfahrung verbessern. Die Bogenschützin Sekune ist zum Beispiel eine hervorragende Fernkämpferin, der Mönch Cagen hat exzellente Zauberfähigkeiten. Ihr Team darf maximal dreiköpfig sein; überzählige Genossen warten im Rebellenlager. Zwischen den drei Teammitgliedern dürfen Sie jederzeit wechseln. Die beiden anderen marschieren brav hinterdrein, mischen im Kampf aber nur mit, wenn sie angegriffen werden. Alternativ wählen Sie alle drei Charaktere an und geben Ihnen per Mausklick ein gemeinsames Angriffsziel.

Nervige Speicherpunkte

Ob Sie nach einem Kampf den Spielstand sichern dürfen, entscheidet das Programm für Sie. Nur nach bestimmten Aktionen taucht ein Geschichtsschreiber auf, der Ihren Fortschritt festhält. Diese Speicherpunkte sind nicht immer ganz glücklich gesetzt und ver-

Christian Schmidt



Coole Kämpfe

Ist das nun Training oder Folter für die Hand? Die heftige Mausschieberei von Silver erfordert jedenfalls ausdauernde Muskeln. Die Sehnenscheiden-Strapazen werden aber zweitrangig, wenn die actionreichen Kämpfe Sie erst einmal in ihren Bann gezogen haben. Das System funktioniert so gut, daß es eine wahre Freude ist, gegen die fein animierten Gegner anzutreten. Zur Not hacken Sie sich auch mit einfachen Mausklicks à la Diablo erfolgreich durch. Ein paar Macken sind trotzdem vorhanden: Wenn eine Menge Feinde auf Sie einstürmt, verlieren Sie schnell den Überblick. Viele Kämpfe spielen außerdem weit »hinten« in den Schauplätzen, wo die Figuren zu klein sind und mit Gegnern zu einem Pixelbrei verschwimmen.

Training an der Waffe

Gerade in der Anfangsphase bin ich an einigen happigen Duellen gescheitert. Daß man das Spiel nur an den spärlich gesäten Speicherpunkten sichern darf, stört ebenso wie der umständliche Waffenwechsel. Sind die Startschwierigkeiten aber erst einmal überwunden, gehen die Kämpfe flott von der Hand. Sobald ich die ersten starken Zauber ergattert hatte, konnte ich auch in großen Gegnerscharen schnell aufräumen. Danach hielt mich das Abenteuer mit wohldosierten Gaben von neuen Waffen, Zaubersprüchen und Spezialattacken geschickt bei der Stange, bis ich Oberfiesling Silver persönlich das Licht ausblies.


Besiegte Gegner hinterlassen manchmal nützliche Gegenstände.

schwinden außerdem nach einmaligem Gebrauch für immer; so kann es leicht passieren, daß Sie eine halbe Stunde ohne Speicher-



Der Drache ist Zwischengegner im Kerker.

möglichkeit in der feindseligen Welt herumirren.

Jarrah besteht aus prachtvollen Landschaften. Die Schauplätze sind schön gezeichnet und oft aufwendig animiert. Freund und Feind laufen wie in **Final Fantasy 7** als Polygonfiguren vor dem Hintergrund herum und glänzen vor allem durch flüssige Bewegungen. Wachen winken schon mal Verstärkung herbei, die verrückten Mönche vollführen beim Gefecht Sprünge und Salti. Um in der Geschichte voranzukommen, müssen Sie ab und zu kleine Rätsel lösen. Die beschränken sich allerdings darauf, den Schlüssel zu einer Tür zu finden oder die richtigen Leute anzusprechen. Alle Dialoge werden von hervorragenden deutschen Sprechern vorgetragen. Auch die Musik von **Silver** kann sich hören lassen: Dramatische Rhythmen untermalen Kämpfe, unterwegs ertönen leichte Melodien. CS

Silver

Genre:	Action-Adventure	Hersteller:	Infogrames
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 140 MByte

Spieler: Einer

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 32 Mbyte RAM, 4fach CD	Pentium 233 32 Mbyte RAM, 8fach CD	Pentium II/300 64 MByte RAM, 16fach CD

Grafik	Sehr gut
Sound	Sehr gut
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Nicht vorhanden

82% Spielspass

Schickes Abenteuer mit innovativen Kämpfen.

Blaze and Blade

Vier Freunde und die Monsterjagd.



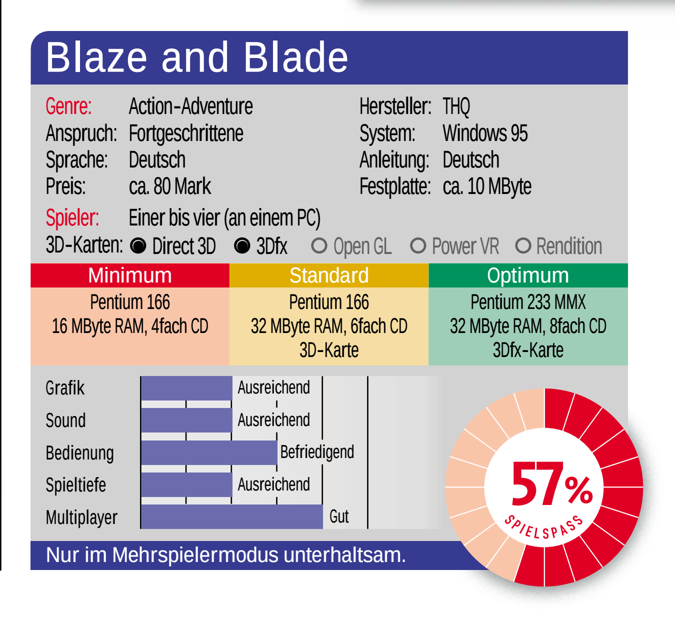
Kleine Jump-and-run-Einlage: Als Inselspringer über den Fluß.

Es war einmal ein Arcade-Spiel namens **Gauntlet**. Bis zu vier Spieler durften an einem Computer gleichzeitig ihren Helden durch ein Labyrinth steuern und Gegner verkloppen. Ähnliches erwartet Sie in der Playstation-Umsetzung **Blaze and Blade**. An Tastatur oder Gamepad schlüpft jeder Mitspieler in die Haut einer von vier (vorher entworfenen) Fantasy-Gestalten. Als Bogenschütze oder Krieger mähen Sie dann reihenweise (ständig nachwachsende) Gegner nieder und schnappen sich möglichst als erster die gefundenen Schätze. Wenn Sie allein spielen, führt der Computer die übrigen Charaktere – meistens direkt in den Tod. CS

Christian Schmidt

3D tut weh

Der fernöstliche Look ist in. Wie's gut aussieht, zeigt Final Fantasy 7, wie's daneben gehen kann, beweist Blaze and Blade. Schade, denn hinter gräßlichen Texturen und wabernder Grafik verbirgt sich ein unterhaltsames Kampf-und-Sammel-Spielchen. Die neidischen Duelle um Schätze im Mehrspielermodus machen eine Zeitlang richtig Laune. Design-Schnitzer kühlen die Gemüter aber schnell wieder ab.



Blaze and Blade

Genre:	Action-Adventure	Hersteller:	THQ
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 80 Mark	Festplatte:	ca. 10 MByte

Spieler: Einer bis vier (an einem PC)

3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM, 6fach CD 3D-Karte	Pentium 233 MMX 32 MByte RAM, 8fach CD 3Dfx-Karte

Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Gut

57% Spielspass

Nur im Mehrspielermodus unterhaltsam.



Yrrecistybelle Star. Opfer oder Täterin?

KAPITEL 18

Ultima Online Tagebuch

Ernsthafte Konkurrenz für das erfolgreichste Online-Rollenspiel ist weiterhin nicht in Sicht.

Während Sonys EverQuest inzwischen von vielen Betatestern als »definitiv keine Konkurrenz für UO« eingestuft wird, scheint es, als würde ein weiterer möglicher »UO-Killer« ganz auf Eis gelegt. Nach der Auflösung von Sierras Yosemite-Designgruppe glauben viele Beobachter, trotz gegenteiliger Beteuerungen des Designteams im Internet, kaum noch an das Erscheinen des Tolkien-Rollenspiels Middle Earth. Dieses Spiel, an dessen Entwicklung vor allem The Realm-Veteranen mitarbeiteten, wurde aufgrund der angekündigten Features in der Szene bereits vielfach als »das bessere UO« gehandelt, obwohl der Beginn des öffentlichen Betatests erst für Winter '99 angekündigt war.

→ www.middle-earth.com/faq/



In Britain entsteht derzeit ein Denkmal für die Opfer des Feldzugs gegen die Followers of Armageddon.

Belle Star's Diary

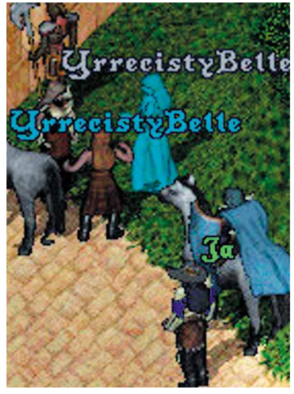
Geschwisterliebe

Die Meldung, daß mein Schwesterherz in Trinsic gesehen worden sei, versetzte mich in größere Aufregung als das Gerichtsverfahren gegen den FoA-Schuft Matoo. So übergab ich die Amtsgeschäfte an meine Rechte Hand und machte mich auf die Reise in meine alte Heimatstadt. Dort angekommen, eilte ich sofort zum Treffen mit Hexe in den Keg & Anchor, denn ich hatte inzwischen erfahren, daß sie Yrrecistybelle ebenfalls begegnet war. Mehr noch, sie hatte mit ihr gesprochen!

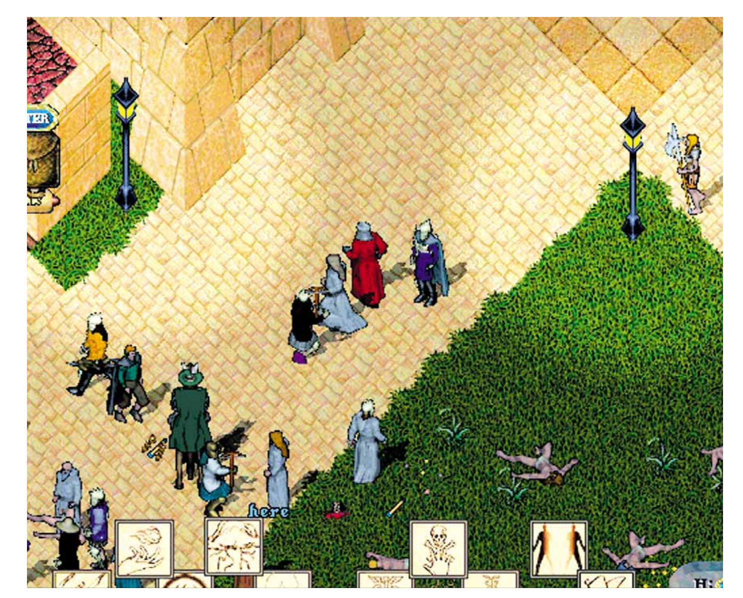


Geschwisterleid

Es war eine bizarre Geschichte, die meine Vertraute mir beim Ale zu berichten wußte.



Narrt uns ein Spuk? Zweimal Yrrecistybelle?



Banken ziehen Gesindel an wie ein Honigtopf im Sommer die Fliegen.

Sie hatte meine Schwester nicht nur einmal, sondern zweimal getroffen. Aber sie gewann dabei den Eindruck, als handelte es sich um zwei völlig unterschiedliche Persönlichkeiten, so erzählte sie jedenfalls. Beim zweiten Mal hatte sie Ybelle gar ein Stück Wegs begleitet, und diese erzählte ihr, daß sie vor kurzem erst aus den neuen Ländern angekommen sei, von denen neuerdings so viel die Rede ist.

Haus oder Leben

Das allein war absonderlich genug, doch was der Leutnant meiner Garde mir als nächstes mitteilte, brachte fast mein Herz ins Stocken. Es schien, als sei die unglückliche Ybelle in ein Komplott gegen Lord British selbst verwickelt, unseren allerhöchsten Landesherrn. Wie sie in diese unmögliche Situation hatte geraten können, und ob etwa die Followers of Armageddon eine Rolle darin spielten, hatte Hexe nicht mehr in Erfahrung bringen können. Nun hielt es mich nicht länger am Kneipentisch, ich mußte meine Schwester finden. Natürlich brachte es nichts, jetzt zur großen Bank von Trinsic zu rennen, aber irgendwo mußte ich die Spur schließlich aufnehmen. CG

(wird fortgesetzt)

Budget

Christian Schmidt



(Kein) Generationswechsel

Ein neues Bild links, ein neuer Verantworlicher für die Budget-Spiele: Charles widmet sich in Zukunft voll seinen Ämtern als Textchef bzw. **Ultima Online**-Profi und tritt die Budget-Rubrik an mich ab. Diesen kleinen Wechsel möchte ich zu einem Aufruf nutzen: Wenn Sie etwas vermissen oder Vorschläge haben, schicken Sie mir einfach einen Brief oder eine E-Mail an brief@gamestar.de.

Spielesammler warten derzeit vergeblich auf große neue Software-Pakete. Der Grund: Die Mega-Compilations **Gold Games 3** und **Play the Games** dominieren den Markt so deutlich, daß sich für die meisten Hersteller keine Gegenoffensive lohnt. Auf der Suche nach Nischen überfluten andere Hersteller den Markt mit schnell zusammengestöpselten Billigsammlungen oder Randgruppentiteln. Letztendlich entscheidet aber die Qualität einer Sammlung über die Gunst der Käufer.



Budget

Budget-Spiele sind meist schon einige Monate alt, dafür aber sehr preiswert zu haben und trotzdem spielenswert.
[Compilations, Wieder-veröffentlichungen, Low-price-Labels]

Compilation-Charts

Platz	Spiel	Hersteller	Test in	Wertung
1	Play the Games	Infogrames	11/98	92%
2	Gold Games 3	Topware	11/98	91%
3	Gold Games 2	Topware	11/97	90%
4	Civilization 2 Classic Coll.	Microprose	5/98	90%
5	Jedi Knight & M.o.t.S.	LucasArts	1/99	90%
6	Total Heaven	Europress	6/98	88%
7	Dungeon Keeper Gold	Electronic Arts	4/98	87%
8	X-Wing vs. TIE Fighter & B.o.P.	LucasArts	1/99	85%
9	Anstoss 2 Gold	Ascaron	12/98	84%
10	Star Trek Compilation	Interplay	1/99	82%

Die 10 besten Compilations nach den GameStar-Wertungen.

Budget-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Battlezone	3D-Strategie	10/98	89%
2	Diablo	Action-Rollenspiel	11/98	88%
3	Total Annihilation	Echtzeit-Strategie	12/98	88%
4	Incubation	Taktikspiel	4/99	87%
5	F-22 Total Air War	Flugsimulation	NEU	87%
6	Mech Commander	Echtzeit-Strategie	NEU	86%
7	F1 Racing Simulation	Rennspiel	12/98	86%
8	Grand Prix 2	Rennspiel	4/99	85%
9	F-22 ADF	Flugsimulation	11/98	84%
10	Die Siedler 2 Gold	Aufbauspiel	3/99	83%

Die 10 besten Budget-Wiederveröffentlichungen nach den GameStar-Wertungen.

Inhalt

Tests

Mech Commander.....158
Deathtrap Dungeon.....160
F-22 Total Air War.....160
Aktuelle Budget-Spiele.....162

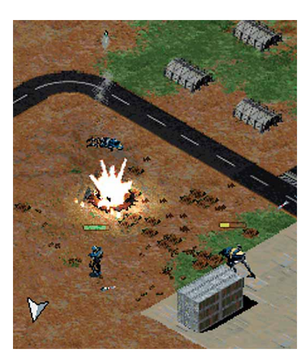
Clinch mit dem Clan

Mech Commander



Metallkolosse zum halben Preis: Microproses hochspannende Stahlkrieger-Schlachten sind jetzt für 50 Mark zu haben.

Alarm im Clanlager: Gerade hat ein Artillerieschlag das Kraftwerk zerbröselt; ohne Energie sind die Lasertürme nur nutzlose Stahlblöcke. Während rund um die Baracke Granaten zu Boden prasseln, rennen die verbliebenen Piloten zu ihren Kampfmaschinen. Doch unter dem feindlichen Geschoßregen knickt Mech um Mech ein. In der Einsatzzentrale der Inneren Sphäre herrscht inzwischen Feierstimmung. Die Attacke war erfolgreich, und alle beglückwünschen Sie, den Kommandanten.


Treffer! Mechs zerplatzen mit schicken Explosionen.

Stahl gegen Stahl

Nachdem Sie schon in zahlreichen Computerspielen die massigen Mechs von innen steuern durften, geben Sie im Echtzeit-Strategiespiel Mech Commander die Befehle. Sie dirigieren ein Team von bis zu zwölf Stahlkriegern oder diversen Hilfsvehikeln (Reparaturfahrzeug, Panzer) gegen feindliche Installationen. Die Einsatzziele sind vielfältig: Mal sollen Sie nur Chaos und Zerstörung verbreiten, mal wollen Geiseln befreit oder Gebäude erobert werden. Je nachdem, ob Sie mit Sprintern oder bulligen Kolossen vom Kaliber Atlas in den Kampf ziehen, führen andere Taktiken zum Ziel.

Das Fleddern danach

Besonders wichtig: Anhöhen im Gelände eignen sich hervorragend als Spähposten. Mit dem erweiterten Sichtradius entdecken Sie oft feindliche Lager, die sich gefahrlos per Artillerieangriff ausschalten lassen. Wenn sich ein gegnerischer Mech erst mal an Ihre Fersen geheftet hat, werden Sie die cleveren Computereinheiten nur mit taktischem Waffeneinsatz wieder los. Aus den rauchenden Trümmern bergen Sie dafür nach Schlachtende manch nettes Bauteil. Außerdem gibt's für jeden Auftrag ein ordentliches Sümmchen Geld. Damit halten Sie Ihren Mechpark auf dem neuesten Stand, kaufen Waffen und heuern neue Piloten an. CS



Unser Stoßtrupp kämpft erbittert um die beiden wertvollen Containerstapel im Vordergrund, die von gegnerischen Commando-Mechs bewacht werden.


Fahrzeuge sind zwar schwach, aber lästig.

Christian Schmidt



Anders als andere

Vor allem eine kleine Besonderheit hebt Mech Commander aus der Masse der Echtzeit-Strategiespiele heraus: Sie können während einer Mission weder eine Basis noch Einheiten bauen. Dadurch kommt taktische Tiefe ins Spiel; schließlich überlege ich lieber zweimal, bevor ich meinen teuren Lieblingsmech gegen eine feindliche Übermacht schicke. Dafür macht das Ausrüsten meiner Krieger zwischen den Einsätzen doppelt Spaß. Auch wenn ich mir mehr Videos gewünscht hätte und innerhalb einer Mission nicht speichern darf: Das abwechslungsreiche Mech Commander ist ein Hit für Taktiker.

Mech Commander

Genre:	Echtzeit-Strategie	Hersteller:	Microprose
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 50 Mark	Festplatte:	ca. 30 bis 500 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis 16 (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM, 6fach CD	Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 8fach CD

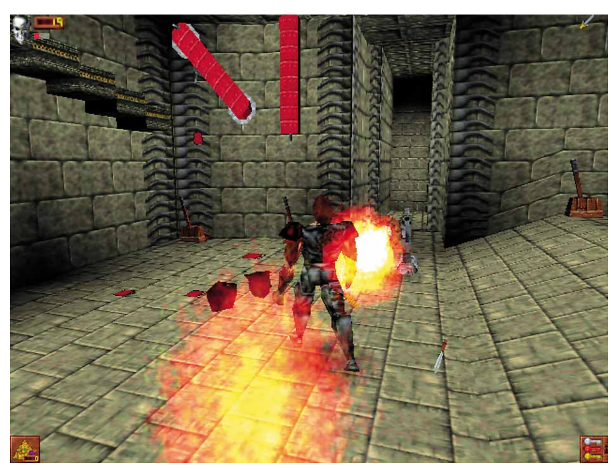
Grafik	Gut
Sound	Gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Gut

86% Spielspass

Spannende Missionen und jede Menge Taktik.

Deathtrap Dungeon

Falle über Falle, nur Helden schaffen alle.


Vom Flammenwerfer überrascht, stirbt unser Held den Feuertod.

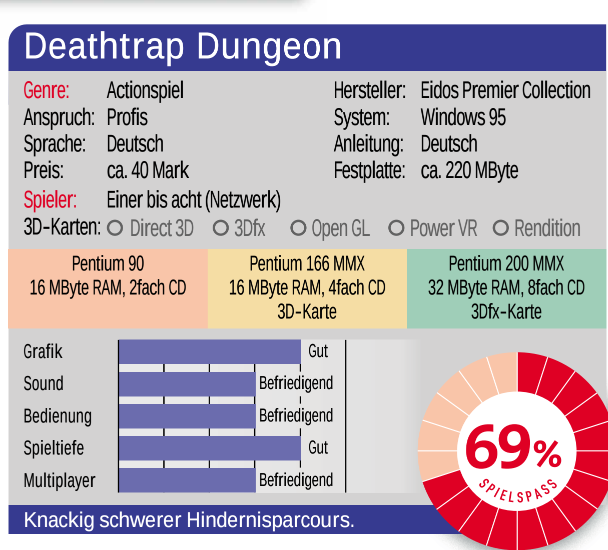
Simpler kann eine Geschichte kaum sein: Am einen Ende des Dungeons wartet ein Schatz, am anderen Ende ein Held, dazwischen sind unzählige Fallen.

Damit der Recke im **Deathtrap Dungeon** nach der Buchvorlage von Ian Livingston lebend zu Reichtum kommt, übernehmen Sie die Kontrolle. Über die Schulter einer Piratin oder eines Kriegers sehen Sie in die verwinkelten 3D-Räume, die vor düsteren Apparaturen und Monstern strotzen. Ihr Held rennt und springt durch die Umgebung; Gegner streckt er mit drei verschiedenen Schwertstreichen nieder. Zahlreiche Extrawaffen bezwingen auch stärkere Widersacher. Gegen die immer gemeineren Fallen hilft allerdings nur Vorsicht – oder regelmäßiges Laden des Spielstands. CS

Christian Schmidt

Tod nonstop

An einer Sache stirbt Ihr Held in Deathtrap Dungeon sicher nicht: Langeweile. Dafür beenden Feuer, Stahlwalzen, Klingen oder schlicht Monster sein Leben im Minutentakt. Unfair plazierte Fallen und die etwas träge Kamera tun ein Übriges zum hohen Schwierigkeitsgrad. Wer sich davon nicht abschrecken läßt, erhält ein ansehnliches Actionspiel mit phantasievollen Levels.



Deathtrap Dungeon

Genre:	Actionspiel	Hersteller:	Eidos Premier Collection
Anspruch:	Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 40 Mark	Festplatte:	ca. 220 MByte
Spieler:	Einer bis acht (Netzwerk)		

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Pentium 90	Pentium 166 MMX	Pentium 200 MMX
16 MByte RAM, 2fach CD	16 MByte RAM, 4fach CD, 3D-Karte	32 MByte RAM, 8fach CD, 3Dfx-Karte

Kategorie	Wertung
Grafik	Gut
Sound	Befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Befriedigend

69% Spielspass

Knackig schwerer Hindernisparcours.

F-22 Total Air War

Stealth-Jäger trifft auf Strategie.


Mit der schnittigen F-22 halten Sie die Krisenregion in Schach.

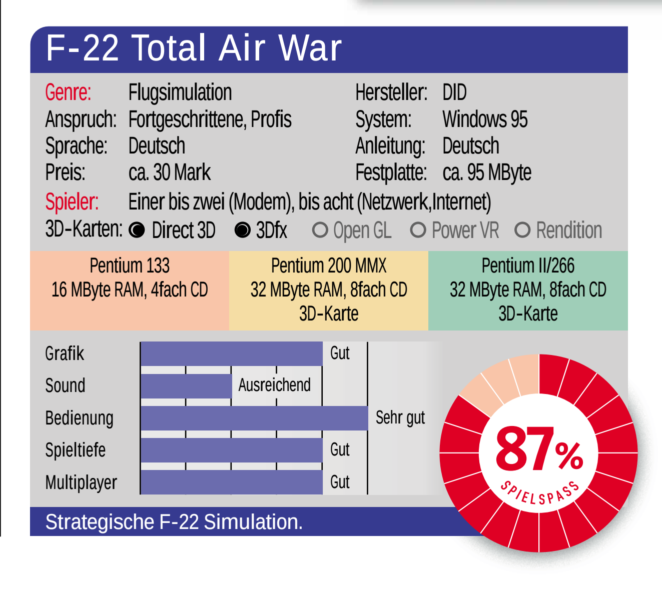
Mit **Total Air War** gingen die britischen Simulationsprofis von DID vor rund einem halben Jahr neue Wege. Neben dem komplexen Flugverhalten des Stealth-Jägers F-22 beschäftigen Sie auch die taktischen Aspekte des Luftkrieges. In der Region ums Rote Meer erwarten Sie zehn dynamische Kampagnen. Wie bei **Falcon 4** erstellt ein CPU-Planer anhand der aktuellen Gefechtslage Einsätze, in denen Sie gegnerische Staffeln abfangen oder Bodenziele angreifen. Strategie kommt ins Spiel, weil Sie auf einer ständig aktualisierten Karte des Einsatzgebiets jeden stattfindenden Flug umdirigieren und mit neuen Angriffsorders versehen können. Vorbildlich ist dabei die einsteigerfreundliche Steuerung im Simulationspart. MIC

Mick Schnelle

Die beste F-22

Lassen Sie sich von dem Budget-Label nicht abschrecken: Total Air War ist noch immer eine hochaktuelle Simulation, die durch den Taktikpart noch an spielerischem Gehalt gewinnt. Klar, die Kampagnen können mit der Komplexität der Genrereferenz Falcon 4.0 nicht mithalten. Aber dafür ist der Hardware-Hunger auch viel kleiner.

Total Air War ist nach wie vor die beste F-22-Simulation, die Sie sich zum Schnäppchenpreis nicht entgehen lassen sollten.



F-22 Total Air War

Genre:	Flugsimulation	Hersteller:	DID
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 30 Mark	Festplatte:	ca. 95 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk,Internet)		

3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Pentium 133	Pentium 200 MMX	Pentium II/266
16 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 8fach CD, 3D-Karte	32 MByte RAM, 8fach CD, 3D-Karte

Kategorie	Wertung
Grafik	Gut
Sound	Ausreichend
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Gut

87% Spielspass

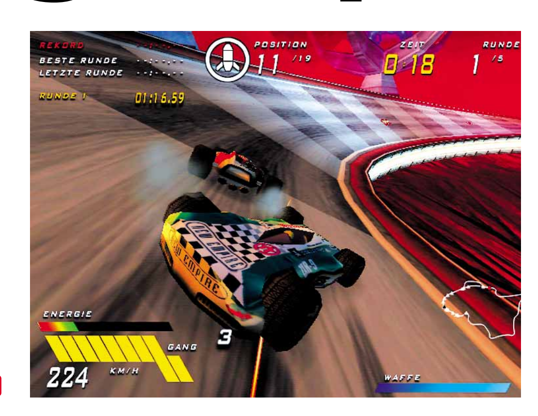
Strategische F-22 Simulation.

Große Spiele, kleine Preise

Aktuelle Budget-Spiele

Frisch reduziert: neue Ware auf dem Budget-Wühltisch.

Man muß kein Schotte sein, um diese Angebote zu schätzen: Die neuesten Budget-Titel schonen den Geldbeutel und machen immer noch eine Menge Spaß. Damit Sie Ihre hart verdienten Groschen nicht für Plunder ausgeben, helfen Ihnen die Informationen in unserer Liste bei der Auswahl. Besonders interessante Spiele erwähnen wir wie gewohnt ausführlich im Testteil. CS



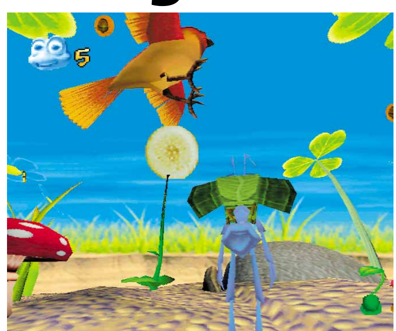
Dethkarz: Die Actionflitzer lassen gerne mal die Waffen sprechen.

	Spiel	Genre	Wertung	Erschienen	Test	Label / Compilation	Preis ca.	Info-Nummer
NEU	Airline Tycoon	Wirtschaftssim.	-	1998	-	Infogrames Softprice	40 Mark	(0190) 51 05 50
NEU	Art of War	Strategiespiel	-	1998	-	Empire	30 Mark	(089) 85 79 51 38
NEU	Combat Chess	Taktikspiel	69%	1998	2/98	Empire	30 Mark	(089) 85 79 51 38
NEU	Deathtrap Dungeon	Actionspiel	69%	1998	7/98	Eidos Premier Collection	40 Mark	(0180) 522 31 24
NEU	Dethkarz	Action-Rennspiel	82%	1998	12/98	Infogrames Softprice	30 Mark	(0190) 51 05 50
NEU	Der vergessene Gott	Adventure	-	1998	-	Infogrames Softprice	20 Mark	(0190) 51 05 50
NEU	Eastern Front	Taktikspiel	69%	1997	1/98	Empire	30 Mark	(089) 85 79 51 38
NEU	F-22 Total Air War	Flugsimulation	87%	1998	11/98	Infogrames Softprice	40 Mark	(0190) 51 05 50
NEU	F/A-18 Korea	Flugsimulation	61%	1998	2/98	Empire	30 Mark	(089) 85 79 51 38
	G-Police	Actionspiel	79%	1997	12/97	Psygnosis Neon	40 Mark	(01805) 21 44 33
NEU	Golf Pro	Golfsimulation	55%	1998	5/98	Empire	30 Mark	(089) 85 79 51 38
	Grand Prix 2	Rennspiel	86%	1995	4/99	Microprose	30 Mark	(01805) 25 25 65
	Incubation	Taktikspiel	87%	1997	11/97	Blue Byte Classics	30 Mark	(0208) 450 88 88
NEU	John Sinclair - Evil Attacks	Adventure	52%	1998	8/98	Infogrames Softprice	30 Mark	(0190) 51 05 50
	Lands of Lore 2	Rollenspiel	80%	1997	11/97	EA Classics	40 Mark	(0190) 57 23 33
NEU	Mayday	Echtzeit-Strategie	75%	1998	10/98	Infogrames Softprice	30 Mark	(0190) 51 05 50
NEU	Mech Commander	Echtzeit-Strategie	86%	1998	8/98	Microprose	50 Mark	(01805) 25 25 65
	Nascar Racing 2	Rennspiel	82%	1997	-	Sierra Originals	30 Mark	(06103) 99 40 40
NEU	Obsidian	Adventure	-	1998	-	Infogrames Softprice	20 Mark	(0190) 51 05 50
NEU	Pax Imperia 2	Strategiespiel	78%	1997	1/98	Infogrames Softprice	20 Mark	(0190) 51 05 50
NEU	Perry Rhodan - Oper. Eastside	Strategiespiel	67%	1998	3/98	Infogrames Softprice	40 Mark	(0190) 51 05 50
	Rebel Assault 2	Actionspiel	-	1995	-	THQ Classics	40 Mark	(02131) 96 51 11
	Return to Zork	Adventure	-	1993	-	Zork Special Edition (Comp.)	50 Mark	(0190) 51 00 55
	Schleichfahrt	U-Boot-Simulation	84%	1996	-	Blue Byte Classics	30 Mark	(0208) 450 88 88
	Sid Meier's Gettysburg	Echtzeit-Strategie	68%	1997	12/97	EA Classics	40 Mark	(0190) 57 23 33
	Siedler 2 Gold	Aufbauspiel	83%	1996	3/99	Blue Byte Classics	30 Mark	(0208) 450 88 88
	Sim City 2000	Aufbauspiel	78%	1994	-	EA Classics	40 Mark	(0190) 57 23 33
	TIE Fighter	Weltraumspiel	-	1995	-	THQ Classics	40 Mark	(02131) 96 51 11
NEU	Tribal Rage	Echtzeit-Strategie	32%	1998	11/98	Empire	30 Mark	(089) 85 79 51 38
NEU	Wargasm	3D-Action	79%	1998	1/99	Infogrames Softprice	40 Mark	(0190) 51 05 50
	Wing Commander 5: Prophecy	Weltraumspiel	86%	1998	2/98	EA Classics	40 Mark	(0190) 57 23 33
NEU	Worms 2	Action-Strategie	80%	1997	11/97	Microprose Powerplus	40 Mark	(01805) 25 25 65
	X-Wing Collector's CD	Weltraumspiel	-	1994	-	THQ Classics	40 Mark	(02131) 96 51 11
	Zork Anthology	Adventure	-	1993	-	Zork Special Edition (Comp.)	50 Mark	(0190) 51 00 55
	Zork Nemesis	Adventure	80%	1996	-	Zork Special Edition (Comp.)	50 Mark	(0190) 51 00 55

Kurztests

Lesen Sie kurz und knapp über Laues, Lahmes und Langweiliges.

A Bug's Life



Der fiese Vogel hat Appetit auf Ameise.

Genre:	Actionspiel	Hersteller:	Disney
Anspruch:	Einsteiger	System:	Win 95
Preis:	ca. 80 Mark	Sprache:	Deutsch
Spieler:	Einer		

Christian Schmidt: »Die Jump-and-run-Experten von Disney haben ihre neueste Kino-Umsetzung mit netten Ideen vollgepackt, sind der 3D-Grafik aber nicht ganz Herr geworden. Die träge Kamera und langweilige Gegner schmälern den Hüpfspaß.«

67 % Spielspass

Redline



Am schönsten sind noch die Explosionen.

Genre:	Actionspiel	Hersteller:	Accolade
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Win 95
Preis:	ca. 80 Mark	Sprache:	Englisch
Spieler:	Einer bis zwölf (Netzwerk, Internet)		

Peter Steinlechner: »Vor allem die imposanten Explosionen sorgen für Stimmung. Langfristig an den Bildschirm fesseln kann mich Redline trotzdem nicht – dazu ist die Steuerung der Vehikel zu mäßig, und die Levels sind viel zu öde geraten.«

57 % Spielspass

Tony & Friends



Tony im Kampf gegen böse Krokos.

Genre:	Jump-and-run	Hersteller:	Kellogg's
Anspruch:	Einsteiger	System:	Win 95
Preis:	kostenlos	Sprache:	Deutsch
Spieler:	Einer		

Mick Schnelle: »Das Werbespiel mit dem Frosty-Tiger bietet nettes Gehüpfe für zwischendurch. Besonders schwer ist Tony & Friends nicht. Etwas kindliches Gemüt sollten Sie schon mitbringen, damit Sie von der schlichten Grafik nicht abgeschreckt werden.«

56 % Spielspass

Lander



Unkontrolliertes Trudeln in 3D.

Genre:	Actionspiel	Hersteller:	Psygnosis
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Win 95
Preis:	ca. 70 Mark	Sprache:	Deutsch
Spieler:	Einer bis acht (Netzwerk, Internet)		

Gunnar Lott: »Als Söldner bekämpfen Sie in Ihrem Flieger Feinde und sammeln Artefakte ein. Landers knifflige Maus-Steuerung fühlt sich zwar irgendwie realistisch an, geht mir aber gehörig auf die Nerven. Übrig bleibt ein mäßiges Ballerspielchen.«

54 % Spielspass

Eliminator



Häßliche Bitmap-Grafik zum Davonlaufen.

Genre:	Actionspiel	Hersteller:	Psygnosis
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Win 95
Preis:	ca. 80 Mark	Sprache:	Deutsch
Spieler:	Einer bis vier (Netzwerk)		

Peter Steinlechner: »Schöne Grafik oder alles andere, was ein Actionspiel spielenswert macht – mit bemerkenswerter Konsequenz haben die Entwickler es vermieden, auch nur eines dieser Elemente ordentlich in ihrem Werk einzubauen.«

34 % Spielspass

Deo Gratias



Der Blitz möge die Programmierer treffen.

Genre:	Strategie	Hersteller:	Cryo
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Win 95
Preis:	ca. 90 Mark	Sprache:	Deutsch
Spieler:	Einer bis 1.000 (Internet)		

Rüdiger Steidle: »Diese Zeilen reichen nicht aus, um das undurchsichtige Spielprinzip zu erklären. Macht nichts, denn das göttliche Leben besteht aus einem Dutzend häßlicher Standbilder und dröger Textmenüs. Ich ziehe Populous 3 vor.«

18 % Spielspass

Zweite Runde im Kult-Ratespiel

You don't know Jack 2

Bei diesem Quiz gibt's nichts zu gewinnen, dafür zieht der Moderator über die Kandidaten her, bis diese Tränen in den Augen haben – vor Lachen.



Auf Demo-CD: spielbare Demo

Sie kennen den höchsten Berg der Erde, können den ersten Bundespräsidenten benennen und wissen, wo 1976 die olympischen Spiele stattfanden. Aber wie würde der Nachfolger zum Buch **Onkel Toms Hütte** heißen, wenn Onkel Tom in die Hagia Sofia einziehen würde? Onkel Toms Palast, Onkel Toms Mausoleum? Oder Onkel Toms Moschee? Abgedrehte Fragen wie diese erwarten Sie zuhauf, wenn Sie in eine Partie **You don't know Jack 2** einsteigen.

Die etwas anderen Fragen

Vergessen Sie **Trivial Pursuit**! Was Sie bei diesem actionreichen PC-Quiz erwartet, sprengt den Rahmen herkömmlicher Frage-und-Antwort-Tristesse. Bis zu drei Spieler werden von Moderator Cookie zu einer interaktiven Rateshow eingeladen. Cookie stellt Ihnen wahlweise sieben oder 21 Fragen (sowie Bonusspiele), zu denen je vier Antworten vorgegeben sind. Wer am schnellsten seine Taste drückt, darf zuerst raten. Stimmt der Tip, fließt ordentlich Geld aufs virtuelle Konto – in Euro, versteht sich. Fragen und Kategorien sind skurril: Statt Politik oder Geschichte entscheiden Sie sich in **You don't know Jack 2** für Rubriken wie »Eine Frau sagt mehr als 1.000 Worte«, »Nehmen Sie diese Frage nicht!« oder »Junge, komm nie wieder«. Bei letzterer beispielsweise entscheidet der Kapitän der Titanic mitten im Film, daß er Leonardo di Caprio nicht leiden kann, und läßt ihn kurzerhand kielholen. Sie sollen nun sagen, was mit Leo geschieht. Die richtige Antwort: Er wird an Seilen unter dem Schiffsrumpf durchgeschleift.

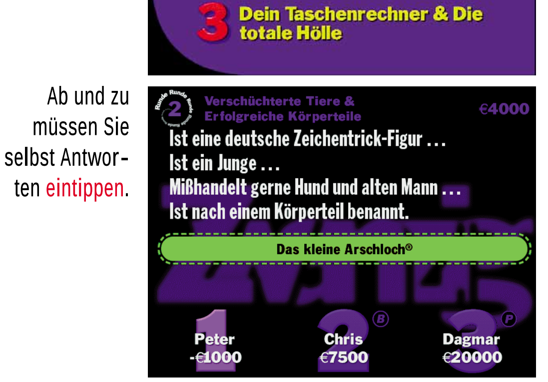


Allgemeinwissen ist nicht alles: Die phantasievollen Fragen sind in nette Geschichten verpackt und wollen erst mal entschlüsselt werden.

Flotter Dreier gefällig?

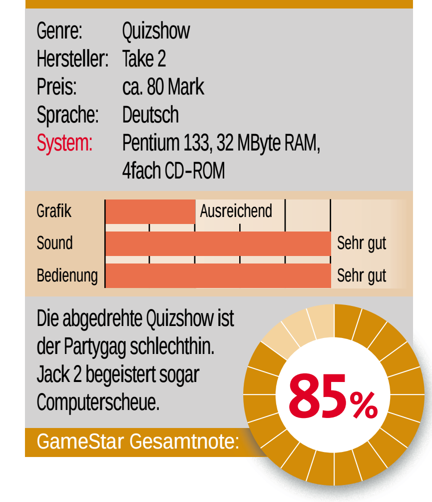
Zwischen den Fragerunden absolvieren Sie ab und zu spaßige Extra-Spielchen. Neu sind beispielsweise der »Flotte Dreier«, bei dem Sie den auftauchenden Begriffen eins von drei Wörtern zuordnen sollen, oder die »Unmögliche Frage«, die ihrem Namen alle Ehre macht; denn bei Aufgaben wie »Welche Zahl denke ich mir gerade?« können Sie nur raten. Weitere Neuerungen stecken eher im Detail. Der Grafikstil wurde zaghaft modernisiert, das Programm merkt sich bereits gestellte Fragen und nimmt manchmal sogar Bezug auf vorherige Aufgaben. Der schwarze Humor blieb gottlob unangetastet. Alle Antworten werden vom quirligen Sprecher witzig-zynisch kommentiert, für Fehler hat er immer einen bissigen Kommentar auf Lager. Zu sehen bekommen Sie Cookie allerdings nie; **You don't know Jack 2** verzichtet auf Video-Schnickschnack, tröstet Ihr Auge aber mit flüssigen und witzig gemachten Text-Animationen.

Auch wenn die Versuchung groß ist: Spielen Sie **You don't know Jack 2** niemals alleine. Mit zwei Mitspielern macht das Quiz nicht nur doppelt soviel Spaß, es kommen auch noch Schadenfreude und Neid dazu. Aber Vorsicht: Wenn sich einmal eine Menschentraube vor Ihrem Monitor gebildet hat, werden Sie die so schnell nicht mehr los. CS



Der Rundensieger darf die nächste Kategorie bestimmen.

Ab und zu müssen Sie selbst Antworten eintippen.



You don't know Jack 2

Genre:	Quizshow
Hersteller:	Take 2
Preis:	ca. 80 Mark
Sprache:	Deutsch
System:	Pentium 133, 32 MByte RAM, 4fach CD-ROM

Grafik	Ausreichend
Sound	Sehr gut
Bedienung	Sehr gut

Die abgedrehte Quizshow ist der Partygag schlechthin. Jack 2 begeistert sogar Computerscheue.

GameStar Gesamtnote: 85%

CD-Inhalt 5/99

Jörg Spormann



Spielen Sie die Exklusiv-Demo MechWarrior 3 – aber stellen Sie erst das System-Datum zurück...

Mit 13 topaktuellen Demos, zehn exklusiven Video-Specials und 34 Patches sind beide GameStar-CDs bis zum Rand gefüllt. Um die Exklusiv-Demo zu **MechWarrior 3** starten zu können, müssen Sie unter Windows (auf Uhrsymbol doppelklicken) ein Datum vor dem 1.4.99 einstellen – bei all der Hektik, die Demo für uns fertigzustellen, ist den Programmierern dieser Lapsus entgangen. Daneben gibt es das kinoreife Intro. Ebenfalls im Video-Special berichten wir mit Bildern aus **Star Wars Episode 1** vom Kult um den **Krieg der Sterne**. Zusätzlich sehen Sie Szenen aus **X-Wing Alliance**, **Battlezone 2**, **Unreal Tournament**, **Starsiege**, **Ultima Online** und **The Sims**.

Bei den Demos spielen Sie Städtebaumeister in **Sim City 3000**, schlagen sich im Action-Adventure **Silver** durch oder raten mit in der spaßigen Quizshow **You don't know Jack 2**. Zudem haben wir neue Demos zu **Tomb Raider 3** und **Uprising 2**, **Turok 2** in deutsch, **Tanktics**, **V-Rally 99** und **Worms Armageddon** sowie Patches, Treiber und Programme.

CD 1

Video-Specials

- Star Wars Episode 1 . . . \Videos\Tpepi.mpg
- Unreal Tournament . . . \Videos\Tpunreal.mpg
- MechWarrior 3 Intro . . . \Videos\Tpmech.mpg
- Active Movie . . . \Diverses\Actmovie\Deamov4ie.exe
- GameStar MCI-Check . . . \Diverses\Mcicheck\Mcicheck.exe

Demos

Action:
- Lander . . . \Demos\Lander\Lander.exe

Strategie:
- Sim City 3000 . . . \Demos\Sc3000\Setup\German\Setup.exe
- Tanktics . . . \Demos\Tank\Setup.exe
- Twisted Minds . . . \Demos\Twminds\Setup.exe
- Worms Armageddon . . . \Demos\Wormsa\Setup.exe

Simulation:
- MechWarrior 3 . . . \Demos\Mw3\Mech3demo.exe

Adventures:
- Silver . . . \Aasilver\Setup.exe

Plus:
- You don't know Jack 2 . . . \Demos\Ydkj2\Setup.exe

Programme

- 1&1 T-Online-Software . . . \Diverses\1und1\Setup.exe

Bonus-CD

Video-Specials

- X-Wing Alliance . . . \Videos\Tpxwing.mpg
- Battlezone 2 . . . \Videos\Tpbattle.mpg
- Ultima Online . . . \Videos\Tpultima.mpg
- Starsiege . . . \Videos\Tpstar.mpg
- Rock'n'Ride-Chair . . . \Videos\Tprock.mpg
- Civilization: Call To Power . . . \Videos\Tpcall.mpg
- The Sims . . . \Videos\Tpsims.mpg
- GameStar-TV: GameStar News . . . \Videos\Gsnews2.mpg

Demos

Action:
- Turok 2 (deutsch) . . . \Demos\Turok2\Turok2germandemo.exe
- Tomb Raider 3 (neu) . . . \Demos\Tr3\Setup.exe
- Uprising 2 (neu) . . . \Demos\Upris2\U2demo2.exe

Sport:
- V-Rally 99 . . . \Demos\Vrally99\Vrdemo\Language.exe
- WCW Nitro . . . \Demos\Wcw\Wcwnitro.exe

Patches

- Anno 1602 Soundfix . . . \Patch\Anno1602\A1602sound.exe
- Apache Havoc V1.1c . . . \Patch\Apache\Ahpger.exe
- Axis & Allies V1.32 . . . \Patch\Axis*.*
- Baldur's Gate V1.1.43.15 . . . \Patch\Baldur\Setup.exe
- C&C: Alarmstufe Rot V3.03 . . . \Patch\Coco\Patch303.exe
- Colin McRae Rally Patch (neu) . . . \Patch\Colin\European.exe
- Conflict Freespace V1.06 EAX . . . \Patch\Conflict\Fs106eaxgr.exe
- Demonworld V1.5 . . . \Patch\Demon*.*
- Dominion V1.2 . . . \Patch\Domin\Domin12g.exe
- European Air War V1.1 . . . \Patch\Eaw\Eawv1-1g.exe
- Fifa 99 V1.11 . . . \Patch\Fifa99\Fifa99Patch.exe
- I-War V1.24 . . . \Patch\Iwar*.*
- Joint Strike Fighter V1.12 . . . \Patch\Jsf*.*
- King's Quest 8 V1.0.0.3 . . . \Patch\Kq8*.*
- Kurt V1.12 (von V1.00) . . . \Patch\Kurt*.*
- Kurt V1.12 (von V1.01) . . . \Patch\Kurt\101*.*
- Kurt V1.12 (von V1.11) . . . \Patch\Kurt\111*.*
- Leviathan V1.31 . . . \Patch\Levi*.*
- Madden NFl 99 V2.09 . . . \Patch\Madden*.*
- Myth 2 V1.2 . . . \Patch\Myth2*.*
- NBA Live 99 V1.1 . . . \Patch\Nbalive99\Nbalive99d.exe
- Powerslide V1.01 . . . \Patch\Powersl\Patch101.exe
- Pro Pilot 99 V1.3 . . . \Patch\Pp99\Pp99103.exe
- Racing Simulation 2 V1.05 (3Dfx) . . . \Patch\Racing2\Rs2-105v.exe
- Racing Simulation 2 V1.05 (Direct3D) . . . \Patch\Racing2\Rs2-105d.exe
- Red Baron 3D V1.0.7.8 . . . \Patch\Redb3d\Rb3d1078.exe
- Scars CD-Patch . . . \Patch\Scars*.*
- Siedler 3 V1.27 (von V1.23) . . . \Patch\S3\123*.*
- Siedler 3 V1.27 (von V1.26) . . . \Patch\S3\126*.*
- Siedler 3 V1.26 (von V1.25) . . . \Patch\S3*.*
- Sports TV: Boxing V2-Patch . . . \Patch\Sptvbox*.*
- StarCraft V1.05 . . . \Patch\Starc*.*
- StarCraft: Brood War V1.05 . . . \Patch\Starc\Bw*.*
- Test Drive 5 V1.1 . . . \Patch\Td5\Td5patch.exe
- TOCA V1.1 . . . \Patch\Toca\Patchefg.exe
- Turok 2 V1.04 (US) . . . \Patch\Turok2\Turok2104.exe
- Viper Racing V1.1 . . . \Patch\Viper\Viper11.exe
- Warhammer 40K: Chaos Gate V1.2 . . . \Patch\War40kcg*.*
- World War 2 Fighters V1.08 (US) . . . \Patch\Ww2\Ww2_108.exe

Programme

- DataStar . . . \Diverses\Datastar\Dstarcd.exe
- GameStar Leserumfrage . . . \Diverses\Umfrage\Setup.exe
- 3DMark 99 Max . . . \Diverses\3dmark99\3dmark99max.exe
- DControl . . . \Diverses\Grafik\Dcontrol\Setupdcontrol.exe
- Delete Tool . . . \Diverses\Grafik\Delv\Delv.inf
- DirectX 6.1 für Windows 95/98 . . . \Diverses\Directx6\Dx61ger.exe
- GameStar Benchmark . . . \Diverses\IDGBench\Setup.exe
- Heretic Benchmark . . . \Diverses\Grafik\Herebench*.*
- NV3 Tweak . . . \Diverses\Grafik\Nv3tweak\Nv3tweak.inf
- PowerStrip 2.40 . . . \Diverses\Powers\Pstrip.exe
- Savegame Editor Construction Kit (SECK) . . . \Diverses\Seck\Setup.exe
- Setup Controls . . . \Diverses\Grafik\Setup\Setupvb6.exe
- SlowDown . . . \Diverses\Slowdown\Slowdown.exe
- Tirtanium Benchmark . . . \Diverses\Grafik\Tirta\Tirta110.exe
- TweakIt . . . \Diverses\Grafik\Tweakit\Setuptweakit.exe
- Tweak Utility für Riva 128 . . . \Diverses\Grafik\Turiva128*.*
- Voodoo Doctor . . . \Diverses\Grafik\Vdoc\Setupvoodoodr.exe

Updates

- Heroes of Might and Magic 3 Screensaver . . . \Diverses\Updates\Homm3*.*
- Logitech Wingman Software . . . \Diverses\Updates\Wingman\Lws_312d.exe
- Speedbusters Auto . . . \Diverses\Updates\Speedb\Cortex.exe

Grafikkartentreiber

- 3Dfx Banshee Referenztreiber . . . \Treiber\3dfx\Banshee*.*
- 3Dfx Voodoo Referenztreiber . . . \Treiber\3dfx\Voodoo\Rkvg.exe
- 3Dfx Voodoo2 Referenztreiber \Treiber\3dfx\Voodoo2\Rkv2dx6.exe
- 3Dfx Voodoo Rush Referenztreiber . . . \Treiber\3dfx\Vrush\Oemrushs.exe
- 3Dlabs Riva TNT Detonator-Treiber . . . \Treiber\3dlabs*.*
- ASUS V3400 TNT . . . \Treiber\Asus\West\Setup.exe
- ATI Rage 128 . . . \Treiber\Riva128\W86060en.exe
- Creative Labs 3D Blaster Banshee . . . \Treiber\Clabs\Banshee\Setup.exe
- Diamond Viper V330 . . . \Treiber\Diamond\Viper330\Glv33130.exe
- Diamond Viper V550 . . . \Treiber\Diamond\Viper550\W9xv5555.exe
- Elsa Erazor 2 . . . \Treiber\Elsa\Erazor2\Era2_w9x.exe
- Guillemot Maxi Gamer 3D . . . \Treiber\Maxi\Gamer3d*.*
- Guillemot Maxi Gamer 3D 2 . . . \Treiber\Maxi\Gamer3d2*.*
- Guillemot Maxi Gamer Phoenix . . . \Treiber\Maxi\Phoenix\Upgrade.exe
- Guillemot Maxi Gamer Phoenix Bios . . . \Treiber\Maxi\Phoenix\Bios*.*
- Hercules Dynamite TNT . \Treiber\Hercules\Dynatnt\Dtntw059g.exe
- Miro HiScore 3D . . . \Treiber\Miro\Hs3d\9xh3d214.exe
- Miro HiScore 3D 2 . . . \Treiber\Miro\Hs3d\9xh3d214.exe
- Miro HiScore Pro . . . \Treiber\Miro\Hspro\9xhp27.exe
- Nvidia Riva TNT AGP . . . \Treiber\Nvidia\Agp*.*
- Nvidia Riva TNT PCI . . . \Treiber\Nvidia\Pci*.*

Soundkartentreiber

- Diamond Monster Sound MX300 . . . \Treiber\Diamond\Msmx300\W9sms3_1.exe
- Terratec EWS 64 L, S und XL . . . \Treiber\Terratec\Ews64\64w95d.exe

Unter Windows 95 startet unser Menüprogramm »GameStarter« automatisch. Wenn das nicht passiert, klicken Sie bitte doppelt auf »START_95.EXE« im Hauptverzeichnis der CD.

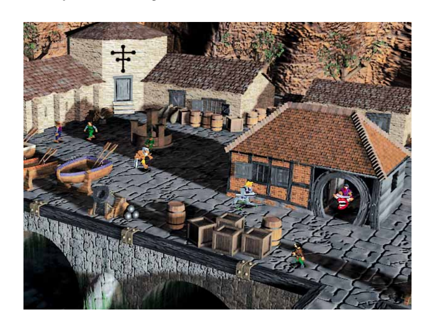


Auf CD: ausführliche Beschreibungen zu den Demos

Demos

▶ Silver

Action-Adventure	Windows 95
Pentium 166	32 MByte RAM
Festpl.: 38 MByte	



Linksklick ....gehen
Doppelklick links ....rennen
Rechtsklick ....Inventar
CTRL Linksklick ....kämpfen
CTRL Rechtsklick ....abwehren

▶ Twisted Minds

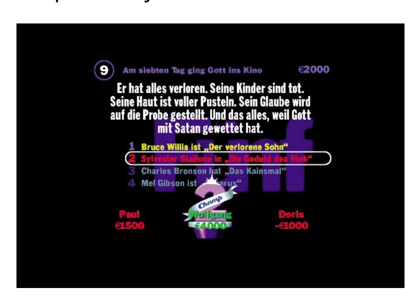
Denkspiel	Windows 95
Pentium 166	16 MByte RAM
Festpl.: 7 MByte	



↑ ↓ ← → ....Bewegungsrichtungen
linke CTRL ....Teil fixieren
......................Übersicht ausblenden

▶ You don't know Jack 2

Quizshow	Windows 95
Pentium 133	32 MByte RAM
Festpl.: 45 MByte	



Q ....Teilnehmer 1
B ....Teilnehmer 2
P ....Teilnehmer 3

▶ Sim City 3000

Aufbauspiel	Windows 95
Pentium 166	32 MByte RAM
Festpl.: 139 MByte	



Linksklick ....Option auswählen
↑ ↓ ← → ....Karte scrollen

▶ Tanktics

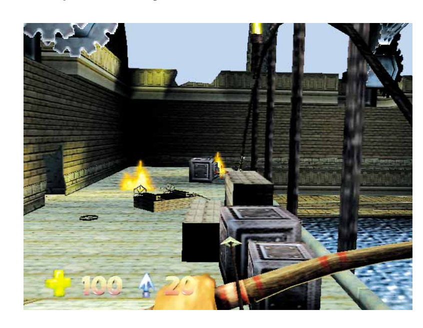
Echtzeit-Strategie	Windows 95
Pentium 133	16 MByte RAM
Festpl.: 46 MByte	



Linksklick ....Einheit anwählen
↑ ↓ ← → ....Bewegungsrichtungen
Rechtsklick ....Bauteil aufnehmen, fallen lassen
CTRL Linksklick ....angreifen

▶ Turok 2

3D-Action	Windows 95
Pentium 200	32 MByte RAM
Festpl.: 63 MByte	3D-Karte



↑ ↓ ← → ....Bewegungsrichtungen
CTRL ....feuern
..................................springen
SHIFT ....Karte an, aus
A, Y ....Waffen durchschalten
1 bis 9 ....Waffe wählen

▶ Tomb Raider 3 (neu)

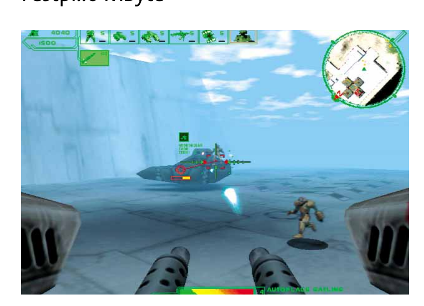
Action-Adventure	Windows 95
Pentium 166	16 MByte RAM
Festpl.: 20 MByte	



↑ ↓ ← → ....Bewegungsrichtungen
SHIFT Pfeiltasten ....gehen
ALT ....springen
CTRL ....Aktion, feuern
..................Waffe ziehen, wegstecken

▶ Uprising 2 (neu)

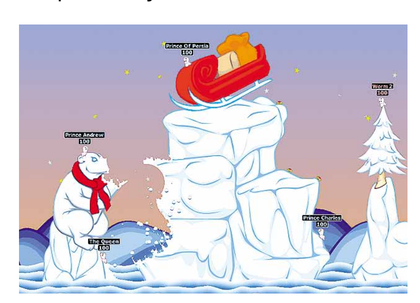
Actionspiel	Windows 95
Pentium 166	32 MByte RAM
Festpl.:0 MByte	



Linksklick ....Waffe 1 abfeuern
Rechtsklick ....Waffe 2 abfeuern
W, S ....vorwärts, rückwärts
Mausbewegung ....umschauen
C ....in Zitadelle springen
F1 bis F8 ....Einheiten erschaffen

▶ Worms Armageddon

Actionspiel	Windows 95
Pentium 100	32 MByte RAM
Festpl.: 22 MByte	



↑ ↓ ← → .....links, rechts, Visier hoch, runter
.....................Gegenstand benutzen
Rechtsklick ....Auswahlliste

Exklusiv-Demo

Achtung: Datum ändern

Stellen Sie vor dem Start der Demo die Systemuhr auf ein Datum vor dem 1.4.99 um, sonst erhalten Sie eine Fehlermeldung und das Spiel startet nicht. Am besten wählen Sie als Jahreszahl 1998. Rufen Sie dazu über »Start/Einstellungen« die Systemsteuerung auf und klicken Sie dort auf »Datum/Uhrzeit«. Geben Sie hier bei der Jahreszahl einfach 1998 ein und klicken Sie auf »OK«. Der Grund: Die Programmierer haben in ihrem Bestreben, für uns die Demo fertigzustellen, diesen Fehler übersehen – wir bitten um Verzeihung.



▶ MechWarrior 3

Mechspiel | Windows 95
Pentium 200 | 32 MByte RAM
Festpl.: 90 MByte

Action pur in der GameStar-Exklusivdemo: Mit kolossalen Mechs kämpfen Sie sich im Instant-Action-Modus durch Angriffswellen feindlicher Roboter. Exklusiv bei uns stapfen Sie als erste mit einem von drei Kampfboliden durch eine verwüstete, urbane Landschaft. Ihr Ziel ist die Bekämpfung aller gegnerischen Roboter. Sie steuern Bewegungsrichtung und die Ausrichtung des Torsos, wobei sich eine Kombination von Maus (zum Zielen und Feuern) und Tastatur (für die Bewegung) am besten bewährt hat. Stellen Sie nach dem Start im Optionsmenü die gewünschte Grafikdarstellung (Software oder Direct 3D) ein und wählen Sie das Eingabegerät. Die Mechs lassen sich noch individuell konfigurieren, bevor Sie losziehen. Ebenso können Sie die Einstellungen für Schwierigkeitsgrad und Unverwundbarkeit nach Belieben ändern.

Eine 3D-Karte mit mindestens 4 MByte und ein Pentium 200 mit 32 MByte Arbeitsspeicher sind allerdings Voraussetzung. Die Deinstallation erfolgt über den entsprechenden Eintrag im Menü »Programme« unter »MicroProse/MechWarrior 3 Demo«.

Linksklick .... feuern
Rechtsklick .... anvisieren, zoomen
↑ ↓ ← → .... Bewegungsrichtungen
G .... aufstehen



Demos

▶ Lander

Actionspiel	Windows 95
Pentium 166	16 MByte RAM
Festpl.: 23 MByte	3D-Karte



Linksklick .... Schub geben
Maus .... Nase hoch, runter, rollen
C, V .... links, rechts drehen
X .... feuern

▶ WCW Nitro

Prügelspiel	Windows 95
Pentium 166	16 MByte RAM
Festpl.: 23 MByte	



↑ ↓ ← → .... Bewegungsrichtungen
A .... Aktion
S .... Faustschlag
F .... Tritt

▶ V-Rally 99

Rennspiel	Windows 95
Pentium 166	32 MByte RAM
Festpl.: 0 MByte	3D-Karte



A .... beschleunigen
Y .... bremsen
C, V .... links, rechts
X .... Blick zurück

Patches

Eine genaue Beschreibung der Patches finden Sie auf der Bonus-CD unter »Patches«.

- Anno 1602 Soundfix
- Apache Havoc V1.1c
- Axis & Allies V1.32
- Baldur's Gate V1.1.43.15
- C&C: Alarmstufe Rot V3.03
- Colin McRae Rally Patch (neu)
- Conflict Freespace V1.06 EAX
- Demonworld V1.5
- Dominion V1.2
- European Air War V1.1
- Fifa 99 V1.11
- I-War V1.24
- Joint Strike Fighter V1.12
- King's Quest 8 V1.0.0.3
- Kurt V1.12 (von V1.00)
- Kurt V1.12 (von V1.01)
- Kurt V1.12 (von V1.11)
- Leviathan V1.31
- Madden NFL 99 V2.09
- Myth 2 V1.2
- NBA Live 99 V1.1
- Powerslide V1.01
- Pro Pilot 99 V1.3
- Racing Simulation 2 V1.05 (3Dfx)
- Racing Simulation 2 V1.05 (Direct3D)
- Red Baron 3D V1.0.7.8
- Scars CD-Patch
- Siedler 3 V1.27 (von V1.23)
- Siedler 3 V1.27 (von V1.26)
- Siedler 3 V1.26 (von V1.25)
- Sports TV: Boxing V2-Patch
- StarCraft V1.05
- StarCraft: Brood War V1.05
- Test Drive 5 V1.1
- TOCA V1.1
- Turok 2 V1.04 (US)
- Viper Racing V1.1
- Warhammer 40K: Chaos Gate V1.2
- World War 2 Fighters V1.08 (US)

Treiber

Auf der Bonus-CD sind die aktuellen Treiber für alle gängigen Grafik- und Soundkarten vertreten. Eine genaue Beschreibung finden Sie im CD-Menü unter dem Stichwort »Treiber«.

Grafikkartentreiber:

- 3Dfx Banshee Referenztreiber
- 3Dfx Voodoo Referenztreiber
- 3Dfx Voodoo 2 Referenztreiber
- 3Dfx Voodoo Rush Referenztreiber
- 3Dlabs Permedia 2 Referenztreiber
- Creative Labs 3D Blaster Banshee
- Diamond Viper V330
- Diamond Viper V550
- Elsa Erazor 2
- Guillemot Maxi Gamer 3D
- Guillemot Maxi Gamer 3D 2
- Guillemot Maxi Gamer Phoenix
- Hercules Dynamite TNT
- Miro HiScore 3D
- Miro HiScore 3D 2
- Miro HiScore Pro
- Nvidia TNT Detonator-Treiber

Soundkartentreiber:

- Diamond Monster Sound MX300
- Terratec EWS 64 L, S und XL

Wettbewerb: Leserprogramme

Aus Platzgründen muß unser Wettbewerb diesmal leider entfallen. In der nächsten Ausgabe können Sie mit Ihrem Programm wieder dabei sein.

Schicken Sie Ihr Programm an:

IDG Entertainment Verlag
GameStar-Lesersoftware
Brabanter Str. 4
80805 München

Der Gewinner der letzten Ausgabe heißt Marcel Jordan. Mit seiner Wirtschaftssimulation ImBiss behauptete er sich knapp vor Andreas Geigers Pauker 2.0 und dem Concentration Game von Johannes Wallroth.



ImBiss von Marcel Jordan gewinnt den Leserwettbewerb aus GameStar 4/99.

Programme

Bei einigen Programmen handelt es sich um Shareware, die Sie nach einiger Zeit registrieren lassen müssen. Fast alle Tools befinden sich auf der Bonus-CD.

- 3DMark 99 Max
- Active Movie
- Dcontrol
- Delete Tool

- DirectX 6.1
- GameStar Benchmark
- GameStar MCI-Check
- Heretic Benchmark
- NV3 Tweak
- Powerstrip 2.40
- S.E.C.K.
- Setup Controls
- Software-Bremse
- T-Online Zugangssoftware
- Tirtanium Benchmark
- TweakIt
- Tweak Utility für Rage 128
- Voodoo Doctor

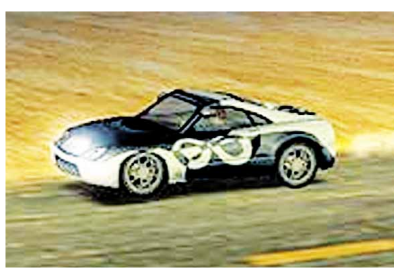
Specials

Exklusiv erhalten Sie den Bildschirmschoner von Heroes of Might and Magic 3 mit GameStar-Logo. Dazu gibt es ein neues Auto zu Speedbusters und Software für den Logitech Wingman.

- Heroes of Might and Magic 3 Screensaver
- Speedbusters Auto
- Logitech Wingman Software



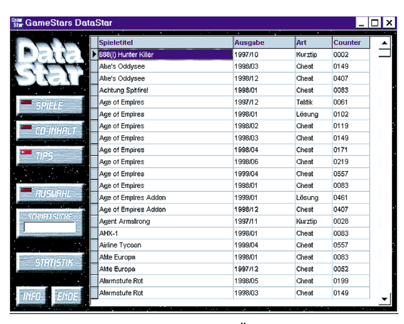
Nur bei uns schonen Sie Ihren Bildschirm mit Heroes of Might and Magic 3.



Geben Sie Gas mit dem Speedbusters-Flitzer.

▶ DataStar

Unser DataStar gibt Ihnen den Überblick über alle Tests (mit Durchschnitts-Wertungen), CD-Inhalte und Tips&Tricks von der Erstausgabe 10/97 an. Klicken Sie einfach auf eine Rubrik, und schon werden die Daten sortiert. Ein weiterer Klick, und die Reihenfolge wird umgekehrt. Über die Auswahlmenüs und die Suchfunktion finden Sie problemlos und schnell jeden gewünschten Titel. Wahlweise werden die Infos auf Ihre Festplatte kopiert oder von der CD gelesen. Die Statistikfunktion veranschaulicht per Balkengrafik die Wertungstendenzen der Einzelrubriken.



Spieletitel	Ausgabe	Art	Counter
688(I) Hunter Killer	1997/10	Kurztip	0002
Abe's Oddysee	1998/03	Cheat	0149
Abe's Oddysee	1998/12	Cheat	0407
Achtung Spitfire!	1998/01	Cheat	0083
Age of Empires	1997/12	Taktik	0061
Age of Empires	1998/01	Lösung	0102
Age of Empires	1998/02	Cheat	0119
Age of Empires	1998/03	Cheat	0149
Age of Empires	1998/04	Cheat	0171
Age of Empires	1998/06	Cheat	0219
Age of Empires	1999/04	Cheat	0557
Age of Empires	1998/01	Cheat	0083
Age of Empires Addon	1999/01	Lösung	0461
Age of Empires Addon	1998/12	Cheat	0407
Agent Armstrong	1997/11	Kurztip	0028
AHX-1	1998/01	Cheat	0083
Airline Tycoon	1999/04	Cheat	0557
Akte Europa	1998/01	Cheat	0083
Akte Europa	1997/12	Cheat	0052
Alarmstufe Rot	1998/05	Cheat	0199
Alarmstufe Rot	1998/03	Cheat	0149

Den kompletten GameStar-Überblick erhalten Sie mit dem praktischen DataStar.

Video-Specials

▶ Star-Wars-Report



Jörg Langer und Mick Schnelle berichten über den Kult um Star Wars und den Kinohit des Jahres, Episode 1, mit Szenen aus dem Film.

▶ Battlezone 2



Erfahren Sie von Martin Deppe, was das brandneue Action-Strategiespiel von Activision optisch und spielerisch bietet.

▶ MechWarrior 3 Intro



Sehen Sie das komplette Bombast-Intro. Der Häuserkampf der Zukunft wird von mächtigen Mechs ausgetragen.

▶ Unreal Tournament



Peter Steinlechner hat sich gegen intelligente Bots durch die zahlreichen Levels und Spielmodi des Quake-3-Konkurrenten gekämpft.

▶ Starsiege



Peter Steinlechner zeigt Ihnen, wie Sierra-Mechs (HERCs genannt) Städte erobern und Feinde zu Lande oder in der Luft bekämpfen.

▶ Rock'n'Ride-Chair



Der Härtetest für jede Hardware führt über Michael Galuschka. Er hat zusammen mit Walter Reindl den Spielestuhl erprobt.

▶ X-Wing Alliance



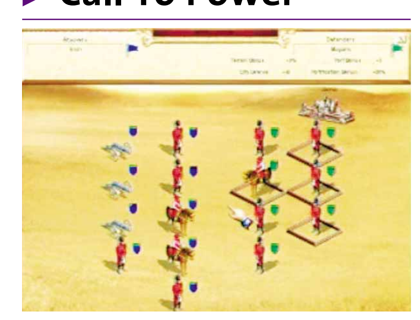
Zusammen mit Designer Larry Holland erzählt Mick Schnelle Ihnen alles Wissenswerte über die spektakulären Weltraumschlachten.

▶ The Sims



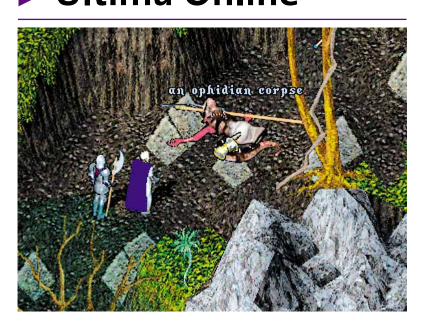
Bei Maxis konnten wir zuschauen, wie ein virtueller Sitcom-Haushalt abläuft. Christian Schmitt erklärt Ihnen die Family-Sim.

▶ Call To Power



Die Neuheiten des inoffiziellen Nachfolgers von Civilization 2 (und Konkurrenten von Alpha Centauri) stellt Ihnen Martin Deppe vor.

▶ Ultima Online



Begleiten Sie Charles Glimm alias Belle Star mit seinen Freunden und Kampfgefährten durch die alte und neue Welt des Avatar.



Brandheiße Themen in den GameStar-News, darunter Micks digitale Killerküche, Schwafelfix 2.0 und die Zukunft von John Romero.



Zum Raustrennen und Abheften

Tips & Tricks Inhalt 5/99

Tips vom Chefdesigner persönlich

Pizza Syndicate

Multiplayer-Taktiken

StarCraft Brood War

Komplettlösung

Quest for Glory 5

5/99

Tips & Tricks in dieser Ausgabe:

Lösungen & Taktiken

Alpha Centauri	197
Baldur's Gate	193
Pizza Syndicate	203
Kurt	185
Quest for Glory 5	200
StarCraft Brood War	189

Kurztips & Cheats

Age of Empires	179
Airline Tycoon	179
Anno 1602	179
Baldur's Gate	179
Bundesliga 99	179
Caesar 3	179
Colin McRae Rally	180
Dark Project	180
ESPN Pro Boarder	181
Falcon 4.0	181
Fallout 2	181
Fifa 99	181
Final Fantasy 7	181
Gangsters	181
Grand Prix Legends	181
Half-Life (dt. Version)	181
Interstate '76	182
King's Quest 8	182
Mech Commander	182
Might & Magic 6	182
Monkey Island 3	182
Need for Speed 3	183
Railroad Tycoon 2	183
Silver	183
Siedler 3	183
Sim City 3000	183
Tomb Raider 3	184
Trespasser	184
Unreal	184

Lesen Sie auf Seite 184: **bis zu 1000 Mark Belohnung!**

Tips&Tricks-Index 6/98 bis 5/99

Kompletter Tips-Index im DataStar auf der Bonus-CD

Spieletitel Ausgabe Art (L Lösung, T Taktiken, K Kurztips, C Cheats) Counter (Tips-Seitenzahl)

Spieletitel	Ausgabe	Art	Counter
Abe's Oddysee	12/98	C	0407
Age of Empires	6/98	C	0219
Age of Empires	4/99	C	0557
Age of Empires	5/99	C	0585
Age of Empires Addon	1/99	L	0461
Age of Empires Addon	12/98	C	0407
Airline Tycoon	4/99	C	0557
Airline Tycoon	5/99	K	0585
Alpha Centauri	4/99	T	0569
Alpha Centauri	5/99	T	0603
Anno 1602	6/98	T	0250
Anno 1602	6/98	C	0219
Anno 1602	7/98	T	0270
Anno 1602	7/98	C	0253
Anno 1602	8/98	K	0281
Anno 1602	9/98	K	0311
Anno 1602	10/98	K	0353
Anno 1602	11/98	K	0385
Anno 1602	1/99	C	0439
Anno 1602	5/99	C	0585
Anstoss 2	9/98	K	0311
Anstoss 2 – Verl.	6/98	K	0219
Army Men	7/98	K	0253
Army Men	11/98	K	0385
Army Men	2/99	C	0481
Army Men	3/99	C	0519
Asghan	2/99	K	0481
Autobahn Raser	8/98	C	0281
Baldur's Gate	3/99	C	0539
Baldur's Gate	4/99	K	0557
Baldur's Gate	5/99	T	0599
Baldur's Gate	5/99	C	0585
Barrage	12/98	C	0407
Battlezone	6/98	C	0219
Battlezone	10/98	C	0353
Battlezone	11/98	C	0385
Biosys	4/99	K	0557
Blade Runner	9/98	C	0311
Bleifuss Fun	8/98	C	0281
Bleifuss 2	10/98	C	0353
Bundesliga 99	1/99	K	0439
Bundesliga 99	3/99	K	0519
Bundesliga 99	5/99	C	0585
Bundesliga Man. 98	12/98	C	0407
Bundesliga Manager Hattrick	7/98	K	0254
Bundesliga Manager Hattrick	12/98	C	0407
Caesar 3	12/98	T	0422
Caesar 3	1/99	C	0439
Caesar 3	3/99	C	0519
Caesar 3	4/99	K	0557
Caesar 3	5/99	C	0585
Caesar 3 (Demo)	12/98	C	0407
Centipede	1/99	C	0439
Colin McRae Rally	11/98	T	0398
Colin McRae Rally	1/99	C	0439
Colin McRae Rally	5/99	C	0586
Comanche Gold	8/98	C	0281
Comanche Gold	9/98	C	0311
Commandos	8/98	L	0306
Commandos	9/98	L	0324
Commandos	8/98	K	0282
Commandos	9/98	K	0311
Commandos	10/98	C	0353
Commandos	11/98	K	0385
Commandos	12/98	K	0408
Commandos	1/99	K	0439
Commandos	2/99	K	0481
Conflict: Freespace	10/98	L	0378
Conflict: Freespace	8/98	K	0282
Conflict: Freespace	10/98	K	0353
Conflict: Freespace	12/98	K	0408
Constructor	10/98	K	0353
Constructor	11/98	K	0385
Creatures 2	12/98	K	0408
Creatures 2	2/99	K	0481
Dark Earth	9/98	C	0318
Dark Omen	6/98	C	0220
Dark Omen	11/98	C	0385
Dark Project	3/99	K	0519
Dark Project	4/99	L	0563
Dark Project	5/99	K	0586
Dark Reign	6/98	C	0220
Dark Reign Addon	6/98	L	0244
Deathtrap Dungeon	9/98	K	0318
Deathtrap Dungeon	10/98	C	0354
Deer Hunter	8/98	C	0282
Deer Hunter 2	1/99	C	0440
Delta Force	12/98	T	0428
Delta Force	3/99	C	0519
Dethkarz	12/98	K	0408
Dethkarz	2/99	C	0481
Dethkarz	3/99	C	0519
Diablo: Hellfire	7/98	C	0254
Diablo: Hellfire	8/98	C	0282
Diablo: Hellfire	9/98	K	0318
Diablo	7/98	C	0254
Die by the Sword	6/98	K	0220
Die by the Sword	6/98	C	0220
Dominion	9/98	C	0318
Dominion	10/98	K	0354
Dune 2000	10/98	L	0360
Dune 2000	11/98	C	0386
Dungeon Keeper	8/98	K	0283
Dynasty General	11/98	T	0402
Earthworm Jim 2	11/98	C	0386
Emergency	8/98	C	0283
Emergency	11/98	K	0386
Emergency	3/99	C	0520
Enemy Infestation	3/99	K	0520
ESPN Xgames ProBoarder	3/99	K	0520
ESPN XGames Pro Boarder	5/99	K	0586
European Air War	12/98	T	0426
Excessive Speed	2/99	C	0481
Extreme Assault	1/99	C	0440
Extreme G2	4/99	C	0558
F1 Racing Sim.	11/98	K	0386
F-16 Multirole F.	2/99	C	0481
F-16 Multir. Fighter	3/99	C	0520
F-22 Raptor	1/99	C	0440
Falcon 4.0	5/99	C	0587
Fallout 2	1/99	K	0440
Fallout 2	3/99	L	0525
Fallout 2	3/99	C	0520
Fallout 2	4/99	K	0558
Fallout 2	5/99	K	0587
Fields of Fire	10/98	K	0354
FIFA 98	6/98	K	0221
FIFA 98	9/98	K	0319
FIFA 99	2/99	K	0481
FIFA 99	4/99	K	0559
Fifa 99	5/99	K	0587
Final Fantasy 7	9/98	L	0342
Final Fantasy 7	10/98	L	0370
Final Fantasy 7	11/98	K	0386
Final Fantasy 7	12/98	K	0408
Final Fantasy 7	1/99	K	0440
Final Fantasy 7	2/99	K	0482
Final Fantasy 7	4/99	K	0559
Final Fantasy 7	5/99	K	0587
Flight Unlimited 2	9/98	C	0319
Formel 1	9/98	C	0319
Forsaken	7/98	C	0254
Forsaken	8/98	C	0283
Frankreich '98	7/98	K	0254
Frankreich '98	8/98	C	0284
Frankreich '98	10/98	K	0354
Frankreich '98	12/98	K	0409
Fünfte Element, das	11/98	K	0387
Fünfte Element, das	1/99	C	0441
Future Cop LAPD	4/99	K	0559
Game, Net & M.	8/98	C	0284
Gangsters	4/99	C	0559
Gangsters	5/99	K	0587
Gettysburg	6/98	C	0221
Gex 2	11/98	C	0387
Golden Goal '98	8/98	K	0284
Grand Prix 500ccm	1/99	T	0478
Grand Prix Legends	12/98	L	0414
Grand Prix Legends	1/99	L	0446
Grand Prix Legends	1/99	C	0441
Grand Prix Legends	5/99	K	0587
Grand Theft Auto	9/98	K	0319
Grand Theft Auto	10/98	K	0355
Grand Theft Auto	11/98	K	0388
Grim Fandango	2/99	L	0510
Grim Fandango	1/99	K	0441
Half-Life (deutsch)	3/99	K	0521
Half-Life (dt. Version)	5/99	C	0587
Hardwar	12/98	C	0409
Heart of Darkness	8/98	K	0284
Heart of Darkness	10/98	K	0355
Heavy Gear	6/98	C	0221
Hedz	12/98	T	0430
Hedz	1/99	C	0442
Heretic 2	1/99	C	0442
Heretic 2	2/99	C	0482
Heroes of M&M 2	7/98	C	0254
Herrscher d. M.	6/98	C	0221
Hexplore	7/98	K	0254
Hexplore	9/98	C	0320
House of the Dead	10/98	C	0356
Incoming	6/98	C	0221
Incoming	9/98	C	0320
Incubation	6/98	C	0221
Incubation	4/99	C	0559
Incubation Addon	7/98	L	0275
Industriegigant, der	1/99	C	0442
Interstate '76	6/98	K	0222
Interstate '76: Nitro Riders	7/98	K	0255
Interstate '76	5/99	K	0588
iPanzer 44	6/98	K	0222
I-War	6/98	C	0222
Jagged Alliance: Deadly Games	10/98	K	0356
Jazz Jackrabbit 2	6/98	C	0222
Jedi Knight Compil.	1/99	C	0442
Jedi Knight Compil.	4/99	C	0559
King's Quest 8	1/99	K	0443
King's Quest 8	5/99	C	0588
KKND 2	7/98	C	0255
KKND 2	10/98	C	0356
KKND 2	12/98	C	0409
KKND 2	4/99	C	0560
Klingon Honor Guard	11/98	C	0388
Knights & Merchants	11/98	L	0392
Knights & Merchants	11/98	C	0388
Knights & Merchants	12/98	K	0409
Knights & Merchants	1/99	C	0443
Kurt	5/99	T	0591
Lands of Lore 2	11/98	C	0388
Little Big Adv. 2	11/98	C	0388
Lode Runner 2	1/99	C	0443
Lords of Magic	12/98	C	0409
Lords of Magic SE	2/99	C	0482
Mana	2/99	K	0482
Master of Orion 2	1/99	T	0474
Master of Orion 2	1/99	C	0443
MAX 2	10/98	C	0356
Mayday	10/98	K	0356
Mayday	11/98	T	0406
Mayday	11/98	C	0389
Mayday	12/98	C	0409
Mech Command.	9/98	L	0334
Mech Command.	8/98	T	0325
Mech Command.	9/98	C	0320
Mech Command.	10/98	C	0356
Mech Commander	5/99	C	0588
Metalizer	7/98	K	0255
Micro Mach. V3	7/98	K	0255
Micro Mach. V3	10/98	C	0357
Micro Mach. V3	12/98	C	0409
Might & Magic 6	6/98	K	0222
Might & Magic 6	9/98	T	0348
Might & Magic 6	9/98	C	0320
Might & Magic 6	10/98	T	0382
Might & Magic 6	10/98	K	0357
Might & Magic 6	11/98	K	0389
Might & Magic 6	5/99	K	0588
Missing in Action	10/98	K	0357
Missing in Action	1/99	C	0443
Monkey Island 3	1/99	K	0443
Monkey Island 3	5/99	K	0588
MonsterTruck Madness 2	8/98	C	0284
MonsterTruck Madness 2	9/98	K	0320
MonsterTruck Madness 2	10/98	K	0357
MonsterTruck Madness 2	1/99	C	0444
Motocross Madness	11/98	K	0389
Motocross Madness	12/98	K	0409
Motocross Madness	1/99	C	0444
Motocross Madness	3/99	K	0521
Moto Racer	10/98	K	0358
Motor Racer 2	2/99	K	0482
Motorhead	7/98	C	0256
Motorhead	8/98	C	0285
Myth 2	3/99	K	0522
NBA Hangtime	9/98	C	0320
NBA 98	12/98	K	0409
NBA Live 98	7/98	C	0256
NBA 99	2/99	K	0483
Need f. Speed 2 SE	6/98	C	0222
Need for Speed 3	11/98	C	0389
Need for Speed 3	12/98	C	0410
Need for Speed 3	1/99	K	0444
Need for Speed 3	2/99	K	0483
Need for Speed 3	3/99	K	0522
Need for Speed 3	4/99	K	0560
Need for Speed 3	5/99	K	0589
NHL 97	7/98	C	0256
NHL 98	7/98	C	0256
NHL 98	9/98	K	0320
NHL 98	11/98	K	0390
NHL 99	12/98	C	0410
NHL 99	1/99	C	0444
NHL 99	2/99	C	0484
NHL 99	3/99	C	0522
Nice 2	2/99	C	0484
Nice 2	3/99	C	0522
Nightlong	12/98	L	0436
Nightmare Creat.	6/98	C	0223
O.D.T.	1/99	C	0444
Outwars	7/98	C	0256
Outwars	9/98	C	0320
Panzer Gen. 3D	7/98	C	0257
Panzer Gen. 3D	11/98	C	0390
Pizza Syndicate	5/99	T	0609
Populous 3	12/98	T	0434
Populous 3	1/99	L	0448
Populous 3	2/99	L	0514
Populous 3	2/99	C	0484
Powerboat Racing	6/98	C	0223
Powerslide	2/99	C	0484
Quest for Glory 5	5/99	L	0606
Rage of Mages	12/98	C	0411
Railroad Tycoon 2	12/98	T	0432
Railroad Tycoon 2	2/99	C	0485
Railroad Tycoon 2	5/99	K	0589
Rainbow Six	11/98	C	0390
Rainbow Six	12/98	C	0411
Rainbow Six	1/99	K	0445
Reap	7/98	C	0257
Rebellion	7/98	K	0257
Rebellion	9/98	K	0321
Recoil	3/99	C	0522
Recoil	4/99	C	0560
Redjack	12/98	K	0412
Redline Racer	6/98	K	0223
Redline Racer	7/98	C	0257
Return Fire 2	12/98	K	0412
Return to Krondor	2/99	K	0485
Return to Krondor	4/99	C	0560
Rogue Squadron	2/99	K	0485
Rollcage	4/99	K	0560
Sanitarium	8/98	C	0285
Scars	2/99	C	0485
Schleichfahrt	3/99	C	0523
Sensible Soccer – WM Edition	7/98	K	0257
Shogo	12/98	C	0412
Shogo	4/99	C	0560
Siedler 3	2/99	L	0504
Siedler 3	2/99	K	0486
Siedler 3	3/99	L	0533
Siedler 3	3/99	K	0523
Siedler 3	4/99	K	0560
Siedler 3	5/99	K	0589
Silver	5/99	K	0589
Sim City 2000	7/98	C	0257
Sim City 2000	11/98	C	0390
Sim City 3000	4/99	T	0575
Sim City 3000	4/99	C	0561
Sim City 3000	5/99	C	0589
Spearhead	11/98	K	0391
Spearhead	2/99	C	0486
Spec Ops	7/98	C	0258
Spec Ops Addon	10/98	C	0358
StarCraft	6/98	L	0225
StarCraft	6/98	T	0225
StarCraft	8/98	K	0285
StarCraft	12/98	K	0412
StarCraft	1/99	C	0445
StarCraft	2/99	K	0486
StarCraft: Brood War	3/99	L	0549
StarCraft: Brood War	3/99	K	0523
StarCraft: Brood War	4/99	C	0561
StarCraft: Brood War	5/99	T	0595
StarCraft Online	8/98	T	0295
StarCraft Editor	8/98	T	0290
StarCraft Ladder	8/98	T	0287
StarCraft Multipl.	7/98	T	0259
StarCraft Veteran.	7/98	L	0266
Star Wars: Rogue Squadron	3/99	C	0524
SWAT 2	4/99	C	0561
Team Apache	9/98	K	0321
Test Drive 5	3/99	C	0524
Theme Hospital	7/98	C	0258
Theme Hospital	9/98	K	0321
Tomb Raider 2	3/98	K	0155
Tomb Raider Director's Cut	6/98	L	0246
Tomb Raider 3	2/99	L	0488
Tomb Raider 3	2/99	K	0486
Tomb Raider 3	3/99	K	0524
Tomb Raider 3	4/99	T	0579
Tomb Raider 3	4/99	K	0561
Tomb Raider 3	5/99	K	0590
Total Annihilat.	12/98	C	0412
Trespasser	1/99	K	0445
Trespasser	2/99	C	0487
Trespasser	5/99	C	0590
Turok	6/98	C	0224
Twisted Metal 2	9/98	C	0321
Unreal	7/98	L	0279
Unreal	8/98	L	0296
Unreal	8/98	C	0285
Unreal	9/98	K	0321
Unreal	11/98	K	0391
Unreal	12/98	K	0412
Unreal	1/99	K	0446
Unreal	5/99	C	0590
Unreal Multiplayer	9/98	T	0350
Uprising	6/98	C	0224
Uprising	12/98	C	0413
Uprising 2	4/99	C	0561
Urban Assault	11/98	T	0400
Vangers	9/98	K	0322
Viper Racing	4/99	C	0562
War Games	11/98	C	0391
Wargasm	2/99	K	0487
Wargasm	3/99	C	0524
Warhammer 40K: Chaos Gate	1/99	K	0446
Warlords 3: Darklords Rising	10/98	K	0358
War of the Worlds	2/99	K	0487
War of the Worlds	3/99	C	0524
Wing Commander Prophecy	4/99	C	0562
Worms 2	8/98	K	0286
Worms 2	9/98	K	0322
Worms 2	12/98	C	0413
Wreckin' Crew	10/98	C	0358
X-COM: Interceptor	7/98	K	0258
X-COM: Interceptr	9/98	C	0322
X-COM: Interceptor	10/98	C	0358
X-COM: Terror from the Deep	11/98	T	0404
X-COM: Terror from the Deep	1/99	C	0446
You don't know Jack	4/99	K	0562
Zapitalism Deluxe	11/98	C	0391

Age of Empires

Ein weiteres Easteregg in Microsofts antikem Echtzeit-Getümmel hat Andreas Murrweiß gefunden. Tippen Sie während des Spiels »POWERJET« ein, und Sie erhalten ein Baby auf einem Dreirad mit Schrotgewehr.

Airline Tycoon

Unser Leser Raffael Bussmann aus der Schweiz weiß, wie man andere Fluggesellschaften sabotiert. Schauen Sie regelmäßig im Dutyfreeshop vorbei. Sobald Sie einen leeren Geigenkasten im Sortiment finden, kaufen Sie ihn und schenken ihn dem Mann am Stand von ArabAir. Zum Dank zeigt der Ihnen eine Geheimtür, hinter der ein Spezialist wartet, der jeden Anschlag für Sie ausführt.

Anno 1602

Sind Sie im Besitz der Erweiterung »Neue Inseln, neue Abenteuer«, können Sie eine aussichtslose Situation schnell zu Ihren Gunsten wenden.



Anno 1602: Setzen Sie Ihrem Gegner doch mal Piraten auf die Insel und vor die Nase.

Speichern Sie einfach ab, und kopieren Sie den Spielstand aus dem SAVEGAME-Ordner nach EIGENE SZENARIEN. Jetzt ändern Sie die Dateiendung von GAM in SZS, bei Multiplayer-Begegnungen in SZM. Dann laden Sie das Szenario einfach in den Editor und verändern es dort nach Ihren Wünschen. Ist Ihr Problem behoben, speichern Sie ab, benennen die Datei wieder um und kopieren sie in den ursprünglichen Ordner. Starten Sie Anno 1602, und laden Sie Ihren alten Spielstand, um frischen Mutes nach neuen Abenteuern Ausschau zu halten. Diesen nützlichen Tip sandte uns Nils Gotzheim per Email.



Baldur's Gate: Per Cheat können Sie problemlos alle Zwischensequenzen anschauen.

Baldur's Gate

TIP 1: GameStar-Leser Christian Bauer aus Österreich hat uns den ultimativen Hex-Cheat zu Interplays Vorzeige-Rollenspiel geschickt. Für unerschöpfliche Finanzen öffnen Sie Ihr aktuelles Savegame (Endung: GAM) mit einem Hexadezimal-Editor und suchen den Offset 0018. Geben Sie dort FFFF00FF ein, und Sie sind aller Geldsorgen ein für alle mal ledig.

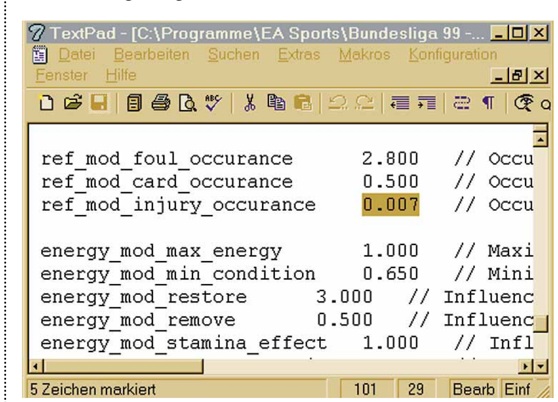
TIP 2: Wenn Sie nicht recht weiterkommen, aber trotzdem alle im Spiel enthaltenen Zwischensequenzen sehen wollen, öffnen Sie die Datei BALDUR.INI mit einen Texteditor (wie dem Notepad). Dann suchen Sie den Eintrag [Movies] und fügen darunter folgende Zeilen ein. Beim nächsten Start können Sie im Hauptmenü alle Renderfilme des Rollenspiels abrufen.

DEATHAND=1	REST=1
BGSUNSET=1	BGENTER=1
IRONTHRN=1	PALACE=1
TAVERN=1	DUNGEON=1
BGSUNRIS=1	CAMP=1
WYVERN=1	BHAAL=1
SEWER=1	ENDMOVIE=1
ELDRCITY=1	MINEFLOD=1
ENDCRDIT=1	GNOLL=1
NASHKELL=1	BG4LOGO=1
TSRLOGO=1	BILOGO=1
INFELOGO=1	INTRO=1
FRARMINN=1	

Bundesliga 99

TIP 1: Über die Einkommensstruktur des durchschnittlichen Fußballfans weiß man im Land der unbegrenzten Möglichkeiten anscheinend nicht allzu viel. Wie könnte es sonst sein, daß Stefan Kohaupt mit Eintrittspreisen von bis zu 4.000 Mark keinen Zuschauerrückgang verzeichnet und somit seine Geldprobleme mit nur einem Heimspiel ad acta legt.

TIP 2: Um sich eine beliebige Mannschaft als Startteam auszuwählen, geben Sie im Teamauswahlfenster einfach »ALLE TEAMS« ein. Damit sind alle Mannschaften aller Ligen mit einem Schlag freigeschaltet.



Bundesliga 99: Das Geheimnis Ihrer unnatürlich gesunden Spieler liegt in dieser Einstellung verborgen.

TIP 3: Das Verletzungsrisiko Ihrer Spieler können Sie in der Datei TWEAKS.TXT stark herabsetzen. Sie finden den Text im Directory MATCHENGINE im Bundesliga-99-Hauptverzeichnis. Öffnen Sie ihn mit Notepad oder einem anderen Texteditor, und suchen Sie nach dem Eintrag »ref_mod_injury0.007«. Ändern Sie den einfach in »ref_mod_injury0.001«, und Ihre Spieler sind so gut wie nie mehr verletzt. Dadurch können Sie Ihren Kader extrem klein halten und so eine beträchtliche Menge Geld sparen.

Caesar 3

TIP 1: Fehlt Ihnen die Bauoption für ein wichtiges Gebäude, sollten Sie sich den

Tip von Hauke Rudolph und Lennart Henke anschauen. Starten Sie Ihre gespeicherte Kampagne (Karriere) oder eine neue Karriere. Dann speichern Sie ab und fangen ein neues Städtebauspiel an. Wählen Sie das Gebäude an, welches Sie benötigen, lassen Sie es angewählt, und laden Sie Ihre zuvor gespeicherte Kampagne. Nun haben Sie das Gebäude immer noch am Cursor und können es beliebig hinsetzen (Vorsicht: Das Gebäude befindet sich nicht in Ihrem Baumenü).

TIP 2: Um auf einfache Weise die Einwohnerzahl Ihrer Gebäude zu erhöhen, laden Sie die Datei C3_MODEL.TXT im Installationsverzeichnis von Caesar 3 ins Notepad oder einen anderen Texteditor und bearbeiten jeweils die 19. Zahl in der geschweiften Klammer nach Ihren Wünschen.

Colin McRae Rally

Völlig neue Cheat-Codes für Codemasters' Rally-Spektakel sandte uns Klaus Habermann aus Magdeburg. Der Vollständigkeit halber fassen wir sie mit den schon bekannten Cheats aus der Januarausgabe zusammen. Die Schummeleien tippen Sie ein, wenn Sie das Spiel auffordert, Ihren Namen einzugeben. Ein kurzes Soundsample bestätigt die Annahme. Nochmalige Eingabe deaktiviert den Cheat wieder. Sie können auch mehrere der hilfreichen Codes auf einmal eingeben.



Colin McRae Rally: Neue Strecken und futuristische Autos bekommen Sie per Cheat.

Cheat	Wirkung
BORROWERS	Micromachines-Modus
DELOREAN	Luftkissen-Modus (Zurück in die Zukunft)
BEEFCAKE	Toyota Celica GT4
GIANTLEAP	niedrige Erdanziehungskraft
HIPPO	futuristischer Rallyewagen
INTHECLOUDS	Geheimstrecke
QUARRYVILLE	Geheimstrecke
TROLLEYPARK	Geheimstrecke
WILDAYWORLD	Geheimstrecke
LOTTOWIN	alle Wagen freischalten
XCREDITSX	Credits
DARKSIDE	Kurs bei Nacht fahren
WHITEOUT	Kurs im Nebel fahren
BACKAGAIN	Kurs in entgegengesetzter Richtung fahren
FREEWAY	Alle Strecken freischalten
ROCKETMAN	Turbolader
BIGGUNS	Doppelte Wagenkraft
ALLWHEELS	Allradantrieb für jeden Wagen
PASSEDOUT	Beifahrer Nicky greift zum Lenker (in der Cockpitansicht)
CHOIRBOY	Nicky im Stimmbruch
ALIENGOO	Verformter Wagen
TURNBACK	Gabelstapler-Modus: Lenken mit den Hinterrädern

Dark Project

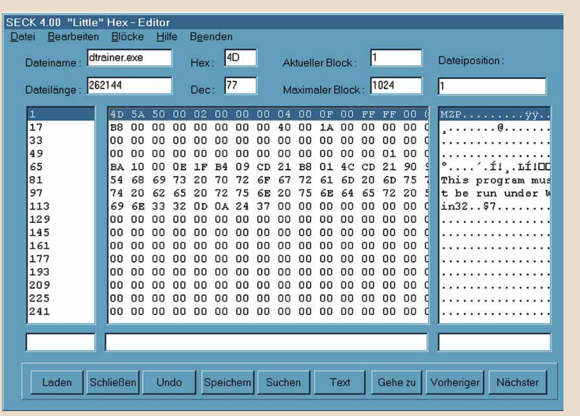
TIP 1: Einen Spartip zu Eidos' neuem Meisterwerk Dark Project bekamen wir von Patrick Rönsberg aus Korschenbroich. Wenn Sie auf Zombies schießen, solange diese noch am Boden liegen, brauchen Sie nur einen anstatt zwei der wertvollen geweihten Pfeile.

TIP 2: Wer den schwierigen Level »Zurück zur Kathedrale« etwas abkürzen will, sollte den Tip von Wolfgang Hütter befolgen. Sobald Sie alle Talismane in die entsprechenden Halterungen gelegt haben, öffnet sich die Tür. Jetzt nehmen Sie einen Totenkopf und werfen ihn so vor einen der offenen Türflügel, daß der sich nicht mehr schließen kann. Warten Sie kurz, um zu sehen, ob die Tür auch wirklich offen bleibt. Ist das der Fall, holen Sie sich schnell das Auge und flüchten wieder durch die Haupttüre.

Hex-Editoren

Zum Manipulieren von Dateien benötigen Sie oft einen Hex-Editor. Zum Beispiel das Savegame Editor Construction Kit (SECK), dessen Shareware-Version Sie auf unserer Bonus-CD im Menü »Programme« finden. Um damit einen unserer Hex-Cheats auszuprobieren, sollten Sie folgende Punkte unbedingt berücksichtigen:

1. Legen Sie von der zu manipulierenden Datei immer eine Sicherungskopie an. So vermeiden Sie, daß bei einem eventuellen Malheur der mühsam erarbeitete Spielstand futsch ist – einfach zurückkopieren.
2. Starten Sie SECK, aktivieren Sie den Editor im Menüpunkt »Tools« und laden Sie über »Datei/Öffnen...« die zu bearbeitende Datei ein.
3. Suchen Sie die zu ändernde Zeichenfolge (oder Teile davon) über »Bearbeiten/Suchen«.
4. Prüfen Sie, ob eine Hexadezimal- oder Dezimalzahl gemeint ist. Sie können mit dem enthaltenen Hex-Dez-Umwandler (zu finden im Hauptscreen im »Tools«-Menü) auch Zahlen umrechnen lassen. Stellen Sie im Display den Modus der bekannten Ziffernfolge ein (Hex oder Dez), tippen Sie die Zahl, und klicken Sie dann im Display einfach noch einmal auf Hex/Dez.
5. Markieren Sie die zu bearbeitenden Einträge in der untersten Zeile. Sie können sie nun einfach mit den Cheat-Werten überschreiben.
6. Vergessen Sie nicht, die Datei vor dem Verlassen des Hex-Editors wieder abzuspeichern.



Mit dem Hex-Editor des SECK können Sie Save-Dateien und Exe-Files manipulieren. Legen Sie aber vorher eine Sicherheitskopie an.

ESPN X Pro Boarder

Um Ihre Punkteausbeute bei den Wettbewerben Mt. Baker Cap, I-70 und Station zu erhöhen, sollten Sie gleich zu Beginn, noch vor dem eigentlichen Sprung, einen kleinen Trick ausführen. Besonders geeignet dafür sind Frontflip 360 sowie Backflip. Diese Methode funktioniert auch in der äußerst rasanten Half- und Super-Pipe.

Falcon 4.0

Testpilot Christoph Rachinger aus Nürnberg hat einen schnellen Weg gefunden, wie Sie Ihre F-16 während einer Mission im Flug auftanken und reparieren können. Drücken Sie einfach [CTRL], [SHIFT] und [X] gleichzeitig, schon sind Ihre Tanks wieder voll und alle Schäden behoben.

Fallout 2

Bevor Ihr Alter ego in Interplays postnuklearem RPG aus Geldnot am Hungertuch nagt, sollten Sie den Empfehlungen von Florian Bierle aus Gönnheim folgen. Finden Sie in der Mine bei Broken Hills den Raum östlich des Ausgangs (notfalls per Scanner), und



Fallout 2: In der Raffinerie von Broken Hills wartet ungeahnter Reichtum auf Sie.

nehmen Sie das dort versteckte Uranerz an sich. Damit marschieren Sie schnurstracks zur Raffinerie der Ghuls südlich des Karawanen-Büros und bitten den weißen Ghul, das Uran für 1.000 Kronkorken zu veredeln. Am nächsten Tag verkaufen Sie es ihm dann mit 500 Korken Gewinn, und Sie bekommen noch 300 Erfahrungspunkte obendrein. Auf Grund eines kleinen Bugs im Programm können Sie diesen Vorgang beliebig oft wiederholen und sowohl Ihr Erfahrungs- als auch Ihr Kronkorken-Konto aufpäppeln.

Fifa 99

In EA-Sports' Fußballsimulation sollten Sie sich auf die wenigen Standardsituationen konzentrieren, um starke Gegner zu bezwingen. Bei einem Eckstoß können Sie mit annähernd 100%iger Sicherheit ein Tor erzielen, wenn Sie die Richtung des Zielpfeiles unverändert lassen und so lange die



FIFA 99: An dieser Stelle sollte Ihre Markierung bei Ecken sitzen, um Tore zu erzielen.

Schußtaste gedrückt halten, bis die Spitze des Pfeils auf die vordere Linie des Fünfmeterraums zeigt. Lassen Sie die Taste dann los, und drücken Sie sie gleich wieder. Unser Leser Konstantin »Mario« Jung aus Langenfeld meldet damit große Fußballer-Erfolge.

Final Fantasy 7

Patrick »Käpt'n Cook« Gehlhaus hat auf der erst im Januarheft gefundenen Insel ganz im Süden etwas Besonderes entdeckt. Die Kakteen, die dort leben, besitzen 6.000 Trefferpunkte und können bis zu 1.000 Schadenspunkte zufügen. Bringen Sie die Stachelträger auf zwei- bis dreihundert Lebenspunkte herunter, und wenden Sie dann mehrmals einen Morph-Zauber an. Dafür bekommen Sie am Ende des Kampfes einen Absorbierer, der Sie vor allen vier Elementen schützt. Das heißt, daß Sie nur noch durch physische Attacken und einige wenige Zauber verletzt werden können.

Gangsters

Ihre ehrenwerten Konkurrenten können Ihnen in Eidos' Mafia-Simulation ganz schön auf den Wecker gehen. Wenn Sie möglichst schnell und ohne langes Erkunden wissen wollen, wo sich ein gegnerisches Hauptquartier befindet, müssen Sie nach ca. vier bis fünf Wochen am Anfang der Arbeitswoche auf Pause stellen. Nun suchen Sie per Vogelperspektive nach einem Wohnblock mit verdächtig vielen Autos in der Nähe – da ist das HQ.

Grand Prix Legends

Stecken Sie wieder mal aussichtslos im Kiesbett fest, weil Ihr Grand-Prix-Pilot mit seinem gefühllosen Kupplungsfuß die brachiale Motorleistung nicht in Vortrieb umsetzen kann? Lassen Sie ihn doch einfach mal den Arm heben, und schon wird Ihr Bolide wie von hilfreicher Geisterhand wieder auf die Strecke geschoben.

Half-Life (deutsche Version)

TIP 1: Auch Gordon Freeman kann den berüchtigten Rocket-Sprung. Dazu braucht er aber keinen Raketenwerfer, sondern seinen Laser. Den laden Sie per Rechtsklick voll auf, springen nach oben und feuern während des Sprungs. Wenn Sie auf dem Absprungpunkt landen, werden Sie nicht verletzt.



Half-Life: Mit seinem Brecheisen öffnet Gordon Freeman problemlos sogar dickste Panzerplatten.

TIP 2: Einen weiteren sehr nützlichen Cheat (ergänzend zu denen der Märzausgabe) bekamen wir von Adrian von Allmen. Wie gehabt, müssen Sie das Spiel mit der Kommandozeile »-CONSOLE« starten. Die Konsole rufen Sie dann während des Spiels mit [^] auf und tippen dort »SV_CHEATS 1« ein. Wenn Sie jetzt »/NOTARGET« eingeben, sind Sie unsichtbar und können so zum Beispiel unbeobachtet interessante Gespräche belauschen. Mit »/IMPULSE 101« besitzen Sie alle Waffen.

TIP 3: Die feuerstarken Panzer lassen sich laut Peter M. Twardzik aus Duisburg sehr munitionssparend mit der Brechstange zerstören. Um an sie heranzukommen, springen Sie einfach über die Geschosse hinweg. Keine Angst: Die Explosion, mit der sich der Stahlsarg verabschiedet, kann Ihrem Helden nichts anhaben.

Interstate '76

Max Wiedemann hat ein wunderschönes Osterei in der Action-Simulation der Siebziger entdeckt. Wählen Sie eine normale Autoschlacht aus, und nehmen Sie den Schulbus als Gefährt. Sobald Sie im Spiel sind, sehen Sie sich mal nach hinten um, dort haben sich nämlich alle Programmierer zu einer Spritztour mit Ihnen versammelt.



Interstate '76: Die Programmierer haben sich zu einem kleinen Betriebsausflug in Ihrem Bus versammelt.

King's Quest 8

Für den neuesten Teil von Sierras bekannter Rollenspielserie erreichten uns nützliche Schummeleien, die Ihnen den Weg durch Daventry erleichtern. Um in die Cheat-Konsole zu kommen, tippen Sie gleichzeitig [CTRL], [SHIFT] und [7], dann die folgenden Cheats und wieder [CTRL], [SHIFT] und [7] zur Bestätigung.

Cheat	Wirkung
GOD	Gottmodus
UNGOD	Gottmodus deaktivieren
TELEPORT	Teleportiert Sie per Mausklick an eine beliebige Stelle der Karte
GIVE »Gegenstand« »Anzahl«	Beliebiger Gegenstand in gewünschter Anzahl
NOCONCOLLIDE	Sie können durch Wände gehen
CONCOLLIDE	Vorherigen Cheat deaktivieren
SETFIRSTPERSON	Ich-Perpektive
SETTHIRDPERSON	Tomb-Raider-Perspektive



Mech Commander: Per Cheat gehören die Abwurfbeschränkungen der Vergangenheit an.

Mech Commander

Neu ins Budget-Regal kommt dieser Tage Microproses Echtzeit-Strategie Mech Commander. Grund genug, noch einmal die Cheats des originellen Strategiehits aufzuzählen. Erstellen Sie im Installationsverzeichnis MECHCMDR auf Ihrer Festplatte eine beliebige Datei mit dem Namen IXTLRIIMCEOURL (ohne Dateiendung). Ohne dieses File können die Schummeleien im Spiel nicht aktiviert werden. Starten Sie die Mech-Simulation, und geben Sie während der Missionsbesprechung »POUNDOFFLESH« ein, um 1.000.000 Ressourcenpunkte zu bekommen. Mit »ROCKANDROLLPEOPLE« setzen Sie außerdem das Gewichtslimit für den bevorstehenden Einsatz außer Kraft. Die weiteren Codes, die Sie einfach während eines laufenden Szenarios eintippen, können Sie dem folgenden Textkasten entnehmen. Beachten Sie, daß [Y] und [Z] vertauscht sein können – je nach verwendetem Tastaturtreiber.

Cheat	Wirkung
LORDBUNNY	Unendlich viele Artillerieangriffe ([B] und gleichzeitig linker Mausklick auf Ziel)
MINEEYESHAVESEENTHEGLORY	Gesamte Karte wird einsehbar
DEADEYE	Maximale Zielfähigkeiten für Mechkrieger
LORRIE	Beschädigte Rüstungen und Waffen werden repariert
FRAMEGRAPH	Framerate wird angezeigt
OSMIUM	Ihre Roboter und Fahrzeuge werden unbesiegbar

Might & Magic 6

Einen gewinnbringenden Bug im mächtig-magischen Rollenspiel hat Gregory Bosbotinis aus Harsewinkel entdeckt. Haben Sie den Schatz des Obelisken gefunden, können Sie sich 250.000 Goldstücke gutschreiben, sobald Sie den Stein öffnen. Angenehmerweise läßt sich dieser Vorgang beliebig oft wiederholen, wodurch Ihre Party schnell zu einer wohlhabenden Gemeinschaft wird.

Monkey Island 3

Ein hübsches Osterei hat Roman Riewe aus Essen in Monkey Island 3 entdeckt: Gehen Sie auf Blood Island an den Strand. »Benutzen« Sie immer wieder das Wasser. Schließlich, nach



Monkey Island 3: Alter und neuer Guybrush begegnen sich unter Wasser.

etwa 30 Versuchen, wird Guybrush nachgeben und ins Meer gehen. Dort finden Sie Guybrushs Alter ego aus Teil 1 der insularen Trilogie.

Need for Speed 3

Probieren Sie doch mal, Temposünder ohne Blaulicht zu verfolgen. Es ist dann viel leichter, die Jungs einzuholen, und sobald Sie neben dem Verkehrsrowdy sind, schalten Sie Ihre Sirene ein und drängen den Bösewicht an den Straßenrand.

Railroad Tycoon 2

TIP 1: Wenn Sie Ihr Geld nicht mit Cheats verdienen wollen, bauen Sie doch mal in einer Stadt zwei Bahnhöfe nebeneinander – und am besten noch eine zweigleisige Strecke dazwischen. Nun lassen Sie einen Zug zwischen den beiden Bahnhöfen pendeln. Diesen Tip sandte uns Frederik Deroo.
TIP 2: Baut ein Gegner seine Strecke über eines Ihrer Gleise, entsteht eine Kreuzung, die Ihnen gehört. Wenn Sie nun vor und nach der Kreuzung zwei kleine Bahnhöfe bauen, können Sie einen Zug ohne Vortritt dazwischen hin und her schicken. Die Züge des Konkurrenten kommen jetzt nicht mehr über die Kreuzung. Ihre aber haben gegenüber dem Stopperzug Vortritt. So können Sie die ganze Gesellschaft Ihres Gegners lahmlegen.

Siedler 3

TIP 1: Um bei Blue Bytes Megaseller die Effektivität Ihrer niedlichen Bogenschützen zu steigern, sollten Sie immer wieder mit der rechten Maustaste auf das Ziel klicken. Die Feuerrate wird dann merklich höher, als wenn Sie nur einmal den Befehl geben. So können Sie auch leicht gegen eine scheinbare Übermacht bestehen.
TIP 2: Kommt Ihnen der Computergegner mit einem seiner Gebäude zu nahe an Ihre Grenzen heran, klicken Sie das unliebsame Bauwerk einfach an. Mit einem anschließenden Klick auf die Stelle, an der sich bei Ihnen das Symbol zum Abreißen befindet, löst sich das feindliche Gemäuer in Luft auf.
TIP 3: Bauen Sie ein Weingut an einen kleinen Hügel. Wenn Sie nun das Anbaugebiet des Winzers direkt auf den Anstieg des Hügels legen, wird das Kerlchen selbständig einen schönen Weinberg anlegen.



Siedler 3: Kommt Ihnen der Gegner zu nahe, reißen Sie ihm doch einfach seine Buden ein, als wären es Ihre eigenen Gebäude.

Silver

TIP 1: Gerade am Anfang des Spiels ist der Bogen eine enorm mächtige Waffe. Sekune lichtet damit große Gegnermengen in wenigen Sekunden und streckt Endgegner locker nieder. Pfeile sind allerdings extrem knapp – überlegen Sie also zweimal, bevor Sie schießen.



Silver: Idealteam: Magier, Kämpfer, Schütze.

TIP 2: Nehmen Sie neben David (als Kämpfer) einen Bogenschützen und einen Zauberer in Ihr Team auf. Steuern Sie im Kampf dann die Person, deren spezielles Talent Sie gerade brauchen. Sie sollten generell nur mit einer Figur kämpfen und die anderen sich selbst verteidigen lassen.
TIP 3: Geben Sie den Teammitgliedern, die Sie nicht selbst steuern, keine Schilde! Die braven Kameraden kämpfen sonst nicht, sondern wehren solange gegnerische Schläge ab, bis der Schild in Stücke zerspringt.
TIP 4: Prüfen Sie mit jeder Waffe, welche Angriffsart die effektivste ist. Schwerter eignen sich zum Stechen, Äxte zum Schwingen, Hämmer zum Schlagen.

Sim City 3000

TIP 1: Zusätzlich zu denen aus dem Aprilheft erreichten uns noch weitere Cheat-Codes für Maxis' Städteplaner. Drücken Sie während einer laufenden Partie [CTRL], [ALT], [SHIFT] und [C] gleichzeitig – das aktiviert den eingebauten hilfreichen Cheatmodus.



Sim City 3000: Diesen stattlichen Raumhafen erhalten Sie per Cheat (als Belohnung).

Cheat	Wirkung
I AM WEAK	Alle Gebäude und Zonen, Transportrouten brauchen keinen Wasseranschluß mehr.
GARBAGE IN, GARBAGE OUT	Alle öffentlichen Gebäude verfügbar
POWER TO THE MASSES	Alle Kraftwerke verfügbar
WATER IN THE DESERT	Alle wasserfördernden Gebäude verfügbar
PAY TRIBUTE TO YOUR KING	Alle Belohnungen verfügbar
I LOVE RED TAPE	Alle Gesetze verfügbar
LET'S MAKE A DEAL	Nachbarstädte bieten Handel an
NERDZ ROOL	Hightech-Industrie
SALT ON	Alle Seen enthalten Salzwasser
SALT OFF	Alle Seen enthalten Süßwasser
CALL COUSIN VINNIE	In Ihrem Beraterfenster erscheint ein Mann mit einem »unmoralischen Angebot«. Wenn Sie es annehmen, füllt sich die Kasse
ZYXWVU	Wenn Sie das »unmoralische Angebot« (s.o.) ablehnen und diesen Cheat eingeben, erhalten Sie ein Schloß, das den Landwert stark erhöht
TERRAIN ONE UP	Terrain wird um eine Stufe erhöht
TERRAIN ONE DOWN	Terrain wird um eine Stufe gesenkt
TERRAIN TEN UP	Terrain wird um zehn Stufen erhöht
TERRAIN TEN DOWN	Terrain wird um zehn Stufen gesenkt

TIP 2: Für diesen Tip gilt die Regel, daß es sinnvoll ist, eine Sicherungskopie der zu verändernden Dateien anzule-

gen, um unerwünschte Fehler wieder rückgängig machen zu können. Thomas Wessel aus Minden weiß, wie Sie zu ungeheurem Vermögen kommen. Nehmen Sie eine Anleihe von über 100.000 Mark auf, und speichern Sie ab. Merken Sie sich Ihren Kontostand, rechnen Sie ihn in eine Hexzahl um, und laden Sie das Savegame in einen Hex-Editor. Jetzt suchen Sie die Hexzahl, die Ihrem Guthaben entspricht. Sie finden sie einmal beim Namen Ihrer Stadt und ein zweites Mal weiter unten. Überschreiben Sie nur den zweiten Wert mit FFFFFF, und speichern Sie ab. Sobald Sie Ihre Stadt nun wieder laden, besitzen Sie ein Vermögen von über 16 Millionen Mark.

TIP 3: Benjamin Berger aus Bad Münster hat einen Weg gefunden, die Straßen Ihrer Stadt lebendiger zu gestalten. Dazu sollten Sie allerdings über nicht zu knappe finanzielle Mittel verfügen. Bauen Sie mehrere Bushaltestellen an den Straßenrand und reißen Sie diese danach wieder ab. Nach kurzer Zeit schon wird die entsprechende Straße mit Unmengen von Sims bevölkert sein.

Tomb Raider 3

Tatsächlich bekamen wir noch zwei neue Tips zu Eidos' Megaseller mit der knackigen Archäologin zugesandt.

TIP 1: Das gigantische Gefühl, mit Walen zu tauchen, können Sie auch mit Ihrer lieben Freundin Lara zusammen am heimischen Computer haben. In der Area 51 benötigen Sie dazu die silberne CD für den Zugang zum UFO. Legen Sie sie in den dafür vorgesehenen Apparat, und steigen Sie anschließend die hohe Leiter hinten



Tomb Raider 3: Auf die kleine dunkle Plattform muß Lara springen, um zum Dach der Kathedrale und zum Levelende zu kommen.

rechts im Raum mit dem unbekannten Flugobjekt hinauf. Oben angekommen, wenden Sie sich um und springen von Plattform zu Plattform bis zur letzten, auf der Sie noch stehen können. Steht Ihre Protagonistin an deren vorderem Rand, kann sie unter sich eine geöffnete Tür entdecken. Ein beherzter Sprung mit Anlauf bringt sie dort hindurch. Durch die Luke hinter den Laserfallen kommen Sie in das Bassin mit den tauchfreudigen Orcas.

TIP 2: Sofern Sie auf den Zusatzlevel verzichten können und London nicht die Stadt Ihrer Träume ist, weiß Arnold Brade Rat. Im ersten Abschnitt der britischen Metropole drehen Sie sich gleich zu Beginn um 180 Grad und springen mit Anlauf über die Dachschräge am Ende des Steges. Unten angekommen geht's linksherum geradeaus bis zur Kiste und von dort nach oben zur nächsten Schräge. Lara springt auf den Kran, läuft diesen nach rechts entlang bis fast zum Ende und steigt auf den Block nach unten. In dessen Mitte wendet sie sich wieder dem Kran zu und springt nach vorne auf das Dach unter ihr. Kurz bevor die nun folgende Rutschpartie im Stacheldraht endet, springt die Heldin noch einmal zur Plattform gegenüber und zieht sich nach oben. Nun ist sie nur noch einen Sprung nach rechts vom Dach der Kathedrale und somit vom Levelende entfernt.

Trespasser

Zwei weitere wertvolle Cheats helfen Ihnen, aus dem Dino-Park zu entkommen. Drücken Sie im Spiel [CTRL] und [F11], um in die Konsole zu gelangen. Dort können Sie die folgenden Codes eintippen. Wenn Sie einen Cheat ein zweites Mal eingeben, wird er wieder ausgeschaltet. Um die Konsole zu deaktivieren, drücken Sie nochmals die beiden Tasten [CTRL] und [F11].

Cheat	Wirkung
INVUL	Unverwundbarkeit
LOC	Zeigt nächsten Anlaufpunkt
WOO	Unendlich Munition
BIONICWOMAN	Langsamer laufen, aber höher springen
WIN	Endsequenz
DINOS	Dinosaurier unbeweglich
BONES	Zeigt Skelette der Saurier
TNEXT	Sprung zum nächsten wichtigen Punkt im Level

Unreal

Den beiden Nali-Schützern Michael Reitz und Peter Möhringer ist aufgefallen, daß Sie über den Explorer jeden beliebigen Level von Epics Bombast-Shooter aufrufen können. Im Ordner \MAPS des Spiel-Verzeichnisses finden Sie die einzelnen Level fein säuberlich aufgereiht. Per Doppelklick startet das Programm dazu. Einziger Wermutstropfen dabei ist die Tatsache, daß Sie zu Anfang immer nur mit der Standardwaffe ausgerüstet sind. GUN

Tips & Tricks: Bis zu 1.000 Mark Belohnung!

Wir freuen uns über jeden Leserbeitrag für unsere Tips&Tricks-Seiten. Vom kleinen Cheat oder Kurztip bis hin zur mehrseitigen Komplettlösung eines aktuellen Spielehits ist uns alles willkommen. Für aufwendige Lösungen mit Screenshots, Karten oder anderem Material landen bei Veröffentlichung bis zu 1.000 Mark auf Ihrem Bankkonto.

Damit wir Ihre Einsendung verwenden können, müssen Sie vier Spielregeln beachten:

- Der Beitrag muß von Ihnen stammen.
- Die Lösung darf nur unserem Verlag vorliegen. Bei größeren Texten geben wir Ihnen Bescheid, ob wir sie veröffentlichen können.
- Schicken Sie uns größere Beiträge bitte auf Diskette(n). Speichern Sie Texte möglichst im Word- oder ASCII-Format (»MS-DOS-Text«), und legen Sie einen Ausdruck des Textes bei. Bilder und Karten sind uns als GIF-, TIF- oder PCX-Dateien willkommen.
- Senden Sie Ihr Werk an:

IDG Entertainment Verlag
Redaktion GameStar
Tips & Tricks
Brabanter Str. 4
80805 München
oder an:
tips@gamestar.de



Tips von den Entwicklern

Kurt

Die Fußballexperten von Heart-Line machen für die GameStar-Leser ihre Trickkiste auf.

Der komplexe Fußballmanager Kurt bestricht durch seine zahlreichen taktischen Möglichkeiten. Für die GameStar-Leser haben die Heart-Liner Krahe, Onnen und Niedermeyer eine Reihe von Einsteiger-Tips zusammengestellt.

Allgemeine Tips

OHNE ausländische Ligen

TIP 1: Schwächere Rechner gehen zuweilen stark in die Knie, wenn Kurt die Ergebnisse aller Ligen kalkuliert. Im rechten unteren Bereich des Startmenüs können Sie mit der rechten Maustaste eine Wettbewerbskonfiguration ohne ausländische Ligen laden. Dadurch beschleunigt sich das Spiel erheblich.

TASTATUR benutzen

TIP 2: Was das Handbuch nicht erwähnt: Praktischerweise lassen sich alle Funktionen auch über die Tastatur anwählen. Besonders nützlich ist das für taktische Anweisungen während eines Matches.

Taste	Taktik
1	gebt alles
2	spielt ruhiger
3	mehr auf den Mann
4	macht die Räume dicht
5	greift früher an
6	laßt den Gegner kommen
7	aus allen Lagen schießen
8	kontrolliert das Spiel

Aufstellung und Spiel

Mehrere AUFSTELLUNGEN verwenden

TIP 3: Eine elegante Methode, Probleme bei der Aufstellung zu vermeiden, ist folgende: Sie arbeiten mit sechs Varianten, je drei für Heim- und Auswärtsspiele. Die drei Aufstellungen werden aufgeteilt in Top-Team, Mix-Team und »Zweite Wahl«. Die erste ist für schwere Spiele, die dritte für leichte Begegnungen, die mittlere ist eine Mischung aus beiden. Wichtig ist vor allem, daß Sie die Option »Spieler den Positionen zuordnen« aktivieren. Nun können Sie bequem auf alle Eventualitäten reagieren, da Sie für jede Lage ein vorgefertigtes Team haben.



Tip 3: Nutzen Sie die Möglichkeiten voreingestellter Aufstellungen, um drei Teams zu bilden.

Immer WECHSELN

TIP 4: Nutzen Sie Ihr Wechselkontingent immer aus. Sie können mit einem Austausch kurz vor Schluß einen guten Spieler schonen und einem Bankdrücker die Gelegenheit zum Einsatz geben, bevor der vielleicht unzufrieden wird.

LANGE statt kurze Bälle

TIP 5: Wie schwierig das Kurzpaßspiel ist, sehen Sie daran, daß es selbst unsere Nationalelf nicht beherrscht. Setzen auch Sie deshalb lieber auf typisch deutsche Taktiken: lange und hohe Bälle sowie das Spiel über Außen.



Tip 5: Spielen Sie mit langen Bällen über Außen.

KRAFT sparen

TIP 6: Setzen Sie, wenn Sie deutlich führen, getrost den Einsatz auf 50 Prozent herunter. Das spart nicht nur Kraft, sondern vermeidet auch mögliche gelbe oder rote Karten, die Ihre Spieler lahmlegen würden.

Das Training

LAGER planen

TIP 7: Trainingslager lassen sich leicht effektiv planen. Überprüfen Sie den Spielplan auf Wochen mit vielen oder sehr wichtigen Spielen. Vor solchen Phasen wirkt ein Aufenthalt im Trainingscamp wahre Wunder. Doch setzen Sie dabei nicht zu viele Schwerpunkt-Programme an, um Ihre Spieler nicht zu erschöpfen. Ein freigelassenes Feld zählt als wohlverdiente Erholungsphase für Ihren Kickerkader.



Tip 7: Trainingslager vor wichtigen Spielen wirken Wunder, wenn die Programme gut geplant sind.

TORWARTE *einzeln trainieren*

TIP 8: Verpassen Sie Ihren Torhütern immer ein Einzeltraining. Da die Keeper gegen Erschöpfung immun sind, können Sie dabei nur gewinnen. Ein guter Torwart allein kann den Unterschied zwischen glorreichem Sieg und bitterer Niederlage ausmachen.



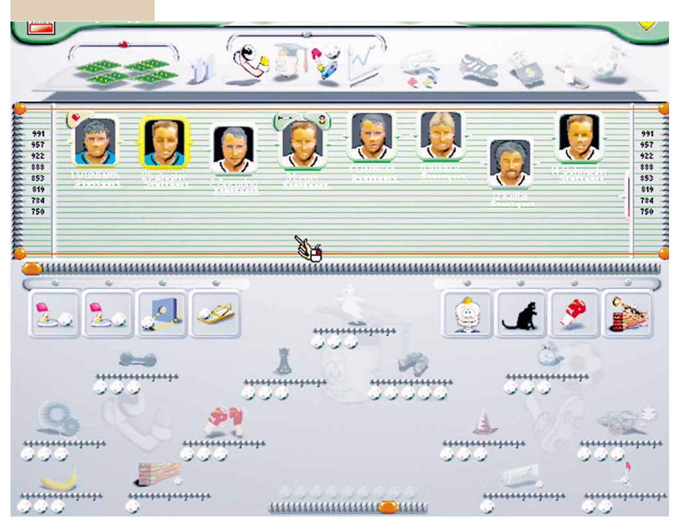
Tip 8: Intensives Einzeltraining ist für Ihre unermüdlichen Torhüter ein Muß.

EINZELTRAINING *nur für gute Spieler*

TIP 9: Ein Einzeltraining sollten nur Kicker genießen, die Sie auch länger behalten wollen. Teilen Sie genau vier Feldspieler dazu ein. Falls einer dieser vier Ihr designierter Elfmeter- oder Freistoßfachmann ist, sollten Sie diese beiden speziellen Fertigkeiten im Einzeltraining besonders intensiv berücksichtigen.

***Training* VERBESSERN**

TIP 10: Ziehen Sie getrost Trainingsbälle von eher unwichtigen Disziplinen wie Elfmeter oder Freistoß ab, um sie wichtigeren Fähigkeiten zuzuordnen. Logische Kandidaten dafür sind Kraft, Torschuß und Übersicht. Eine Ausnahme: Vor wichtigen Spielen (etwa im Pokal), die möglicherweise durch Elfmeterschießen entschieden werden, sollten Sie verstärkt Strafstöße üben lassen, um darin zu glänzen.



Tip 10: Versuchen Sie, beim Training Schwerpunkte zu setzen.

TAKTIK *nicht wechseln*

TIP 11: Wie im richtigen Leben beherrscht Ihr Team nur durch ständige Übung eine Taktik gut. Wenn Sie die nun häufig wechseln, spielen Sie ständig mit einer taktisch schwachen Mannschaft. Behalten Sie eine Spielweise, die Ihre Kicker gut drauf haben, deshalb unbedingt so lange wie möglich bei.

***Der richtige* ZEITPUNKT**

TIP 12: Fahren Sie kurz vor der Winterpause gnadenlos das Training hoch, da sich Ihre erschöpften Kicker anschließend ja ausführlich erholen können. Passiert es Ihnen während der Saison, daß mehrere Ihrer Jungs Werte unter 75 aufweisen, dann trainieren Sie zu hart.

NIETEN *entdecken*

TIP 13: Wenn Ihnen auffällt, daß einer Ihrer Spieler sich trotz intensiven Trainings nicht verbessert, könnte es sein, daß sein Talent keine Steigerung zuläßt. In diesem Fall sollten Sie einen Verkauf der Lusche in Erwägung ziehen – das bringt wenigstens Geld.

FREUNDSCHAFTSSPIELE *suchen*

TIP 14: Freundschaftsspiele sorgen für Spielpraxis, was besonders dann sinnvoll sein kann, wenn einige Kicker kurz davor stehen, Attribute zu erwerben. Achten Sie jedoch darauf, Ihr Team nicht zu überfordern. Niederlagen gegen höherklassige Gegner wirken sich übrigens kaum auf die Moral aus, wagen Sie ruhig ein paar Spielchen gegen die Cracks.

ABSEITSFALLE *nutzen*

TIP 15: Die Beherrschung der eigentlich schwierigen Abseitsfalle geht Ihren Kurt-Kickern relativ schnell in Fleisch und Blut über. Nutzen Sie diese taktische Möglichkeit ausgiebig, um den Gegner zu foppen.

Der Transfermarkt

Zu* BEGINN *zuschlagen

TIP 16: Schauen Sie sich frühzeitig auf dem Transfermarkt um, da anfangs noch reichlich Spieler zu haben sind. Versuchen Sie, einen passenden Kicker zu finden, an dem noch kein anderer Verein interessiert ist. Preiskämpfe zwischen mehreren Clubs treiben die Summen später nämlich gewaltig hoch.

TORWART *kaufen*

TIP 17: Ein guter Torwart ist das Herzstück einer jeden Mannschaft – egal, mit welchem System Sie spielen. Kaufen Sie sich unbedingt einen neuen Keeper, wenn Sie keinen Top-Mann zwischen den Pfosten haben; diese Investition macht sich immer bezahlt.



Spieler	Verein	Gehalt
1. Guspodarek	Kaiserslautern	1.543.000 DM
2. Kehn	München	1.448.000 DM
3. Hilfi[illegible]	Nürnberg	1.438.000 DM
4. de B[illegible]	Dortmund	1.425.000 DM
5. Hu[illegible]	Löwen München	1.413.000 DM
6. Brases	Bremen	1.401.000 DM
7. Heinan	Leverkusen	1.379.000 DM
8. Klus	Dortmund	1.342.000 DM
9. Rust	Bremen	1.342.000 DM
10. Meiar	Löwen München	1.300.000 DM
11. Wuhlfarth	Stuttgart	1.293.000 DM
12. Reinka	Kaiserslautern	1.232.000 DM
13. Vullborn	Leverkusen	1.229.000 DM
14. Schuber	Schalke	1.206.000 DM
15. Zimmarmann	Wolfsburg	1.186.000 DM
16. Bott	Hamburg	1.179.000 DM
17. Hiamann	Wolfsburg	1.147.000 DM
18. Patry	Frankfurt	1.103.000 DM
19. Fiadler	Berlin	1.078.000 DM

Tip 17: Olli Kehn ist immer eine gute Wahl – wenn Sie genügend Geld haben.

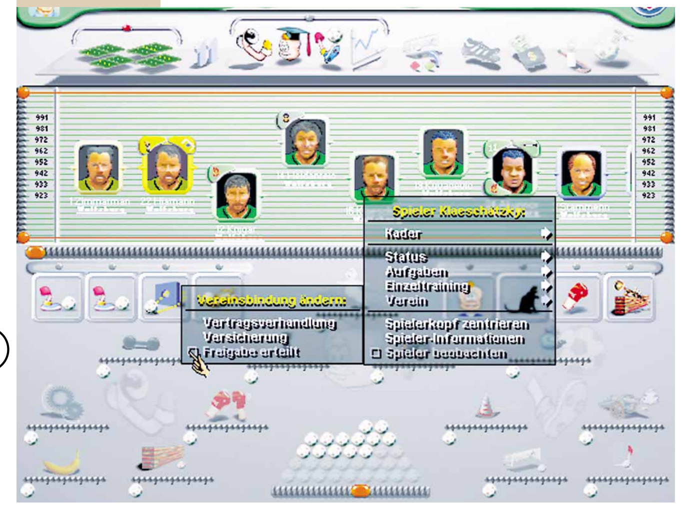
ATTRIBUTE *beachten*

TIP 18: Achten Sie beim Spielerkauf unbedingt nicht nur auf deren Spielstärke, sondern auch auf die sonstigen Fähigkeiten wie Paßgenauigkeit, Kondition,

Technik und Spritzigkeit. Die wirken sich nicht auf den Kaufpreis aus, sondern sind eine Art Gratis-Bonus.

Keine Gnade für **DAUER-RESERVISTEN**

TIP 19: Wenn bereits zu Beginn der Spielzeit absehbar ist, daß Sie den Vertrag eines bestimmten Kickers nicht verlängern wollen, erteilen Sie ihm sofort die Freigabe – so können Sie vielleicht noch eine fette Ablöse von seinem neuen Verein kassieren.



Tip 19: Geben Sie schwachen Spielern bereits zu Saisonstart die Freigabe.

GEGNER *schwächen*

TIP 20: Wenn Sie in Geld schwimmen, sollten Sie mal darüber nachdenken, dem ärgsten Konkurrenten um die Meisterschaft den besten Spieler wegzukaufen. Auch wenn Sie den Mann selber nicht direkt gebrauchen können, haben Sie doch den Gegner entscheidend geschwächt, wenn der die Position nicht gleichwertig neu besetzen kann.

Keine zu kurzen **VERTRÄGE**

TIP 21: Rein finanziell ist es günstig, Spieler mit kurzer Vertragsdauer zu beschäftigen, da dann das Gehalt relativ niedrig ist. Von der sportlichen Warte aus gesehen, birgt das jedoch auch Nachteile: Der Kicker verliert an Motivation und Vereinsbindung.



Tip 21: Grundsätzlich empfehlen sich kurze Vertragslaufzeiten. Geben Sie jungen, guten Spielern aber ruhig längerfristige Kontrakte, um sie zu motivieren.

GELD *zum Saisonende ausgeben*

TIP 22: Falls Sie zum Saisonende noch Geld übrig haben, sollten Sie schnell noch einmal auf dem Transfermarkt zuschlagen – es ist gut, zum Schluß mit leerem Beutel dazustehen, um nicht vom gierigen Finanzamt mit seinen Steuern kahlgefressen zu werden.

Die Fähigkeiten der Ärzte (Schulnoten)

Arzt	Wehwehchen	Virus	Vergiftung	Leichte Wunde	Schwere Wunde	Knochen, leicht	Knochen, schwer	Muskel, leicht	Muskel, schwer	Bänder, leicht	Bänder, schwer
Wanderarzt Wiesel	1+	4-	1+	4+	5	5	5	3	6	6	6
Ali Ben Blutik	2+	4-	2+	1+	2-	4+	6	3	5	4-	6
Dr. Dröge	4+	4+	4+	4+	4+	1+	1+	4-	4-	4+	4+
Dr. Juppy	6	6	6	1+	4+	1+	4+	1+	4+	1+	4+
Prof. A.B. Zocker	6	6	6	3	3	3	3	1+	1+	1+	1+
Chang Chi Chong	1+	1-	1	1	2-	2-	3	2	3+	1-	3+
Steve Chipper	4+	4+	5	1+	1	4-	5	1-	1	1+	1-
RoboDoc	1-	2	1	1-	1-	1	1	1	2+	2+	1+

Die Assistenten

GELD-ZUFLUSS *steuern*

TIP 23: Um die Ausgaben des Assistenten zu steuern, können Sie Geld anlegen oder aufnehmen. Dadurch beeinflussen Sie automatisch auch das Ihrem Untergebenen zur Verfügung stehende Kapital. Das kann vor allem zu Beginn der Saison ganz praktisch sein, da der Assistent dann meist das Geld mit vollen Händen in Spieler investiert.



Tip 23: Mit gezielten Anlagen steuern Sie zugleich den Geldfluß für Ihren Assistenten.

TIP 24: Die Assistenten kümmern sich nicht um Trainingslager und setzen keine Termine bei Doktor Hypno an. Beides ist jedoch für die Moral der Mannschaft wichtig. Nutzen Sie die Motivationshilfen für Ihre Kicker, so oft Ihr Geldbeutel es zuläßt: Der hohe Kampfgeist lohnt sich enorm.

Auf **MOTIVATION** *achten*

Den richtigen **ASSI** *finden*

TIP 25: Die Fähigkeiten der Assistenten unterscheiden sich gewaltig. Die folgende Tabelle zeigt detailliert, was die Männer können und was nicht.

Die Fähigkeiten der Assistenten (Schulnoten)

Name	Aufstellung	Taktik	Training	Transfers	Werbung	Stadion
Axel Schweiß	3	4+	3	4+	4-	4-
Dieter Drescher	2	3+	1	4-	5	5
Karl Baumann	4+	4+	4+	4+	3+	1
Rudi Rechner	2+	1+	3	4+	4-	4-
Erich v. Lagerf.	4+	2-	4+	4+	1+	3
Werner Weitbl.	3+	3	3	1+	3	3
William Lenke	2	2	2+	2	2-	2
Assi-Man	1	2	1	2	1-	1-

So bewertet Kurt

Es gibt **STREICH-ERGEBNISSE**

TIP 26: Wenn Sie höchste Ergebnisse in der Managerbewertung erzielen wollen, sollten Sie wissen, wie Kurt die Bewertung errechnet. Da es ein Streicherergebnis gibt, ist es nicht schlimm, wenn Sie nicht in allen Bereichen brillieren: Ein frühes Ausscheiden im Pokal hindert Sie beispielsweise nicht an einer guten Wertung, solange Sie beim Rest besser sind.



Tip 26: Dank der Streichergebnisse ist ein frühes Pokalaus kein Beinbruch.

Wert der **MEISTERSCHAFT**

TIP 27: Kurt bewertet nicht den absolut erreichten Tabellenplatz, sondern vergleicht, basierend auf Ihrer Teamstärke, das Abschneiden mit den Erwartungen zu Saisonbeginn. Nicht traurig sein also, wenn's mit dem Aufsteiger nicht gleich beim ersten Anlauf zur Champion's League reicht.

Wert der **POKALE**

TIP 28: Falls Sie nur in einem Pokal vertreten sind, müssen Sie den gewinnen, um die höchste Bewertung zu erhalten. Tanzen Sie auf zwei Hochzeiten, reichen zwei Halbfinalteilnahmen für die Bestnote.

Wert der **VERTRÄGE**

TIP 29: Wenn Sie ständig überteuerte Verträge abschließen, um wertvolle Spieler zu halten, rächt sich das in der Vertrags-Bewertung. Kurt kontrolliert genau, ob Sie Ihrem Kader zuviel Geld zahlen.

Wert der **WERBUNG**

TIP 30: Werbeverträge mit langen Laufzeiten bedeuten zwar Planungssicherheit, senken aber Ihre Gesamtwertung, da Kurt immer von einer Verbesserung Ihres Teams ausgeht. Ein guter 48-Monate-Vertrag kann also nach zwei Jahren schlecht sein, wenn sich Ihr Dorfverein zwischenzeitlich zu einem Pokalfavoriten gemausert hat. Gute Laufzeiten liegen unter zwei Jahren.

FINANZEN, TEAM *und* **MOTIVATION**

TIP 31: Die letzten drei Bewertungspunkte werden sehr einfach und logisch berechnet: Bei Finanzen zählt jede Mark, die Sie zum Saisonende auf dem Konto haben. Bei Team wird die aktuelle Stärke Ihrer Mannschaft mit dem Saisonstart verglichen, und im Punkt Motivation wird die Wertung besser, je mehr Prämien Sie ausschütten. Dazu kommen noch Veranstaltungen wie Fest oder Trainingslager. GUN

Multiplayer-Taktiken

StarCraft Brood War

In unzähligen Mehrspieler-Partien haben wir uns für Sie beschießen, belagern und besiegen lassen. Und alles nur, um Ihnen ein solches Schicksal zu ersparen.

Sie haben Blizzards StarCraft-Addon Brood War ohne zu speichern durchgespielt? Über die Missionen des Hauptprogramms lächeln Sie nur? Das ist noch gar nichts: Erst gegen menschliche Gegenspieler zeigt sich der wahre Meister. Wir verraten Ihnen dazu unsere besten Tricks, die sich allerdings hauptsächlich auf die neuen Einheiten von Brood War beziehen – ausführliche Multiplayer-Strategien zum Hauptprogramm finden Sie in Heft 7/98. Eine Anmerkung: Wann immer im folgenden Text das Wort »Rush« steht, ist ein Sturmangriff in der Anfangsphase des Spiels gemeint.

Allgemeine Taktiken

Benutzen Sie **HOTKEYS**

TIP 1: War es schon bei StarCraft wichtig, Ihre Einheiten auf Tasten zu legen und die Hotkeys für jede Aktion zu beherrschen, ist es nun bei Brood War unerläßlich. Fast alle neuen Truppen haben Spezialfertigkeiten, die Sie in Streßsituationen jederzeit schnell zum Einsatz bringen müssen. Keine noch so große Kreuzerflotte kann es mit einem Gegner aufnehmen, der die richtige Kombination von Psi-Kräften einsetzt. Die Hotkeys sind jeweils im Einheitenmenü farbig hervorgehoben.

Multiplayer **im TEAM**

TIP 2: Falls Sie Verbündete haben (beispielsweise beim Spiel 2 gegen 2), planen Sie schon zu Beginn der Partie, welcher Spieler welche Produktion forcieren soll (Luft- oder Bodentruppen). Koordinieren Sie Ihre Angriffe, und denken Sie stets daran: Ist Ihr Partner aus dem Spiel, haben Sie schon so gut wie verloren. Protoss sollten also verbündeten Zerg Photonenkanonen vors Lager stellen, und die Kombination von Hydralisken und Sanitätern macht Menschen und Zerg unschlagbar. Der Korsar spielt immer eine große Rolle, da er den Weg für die verbündeten Luftstreitkräfte ebnet.



Tip 2: Auch Protoss-Berserker werden mit der Hilfe von terranischen Sanitätern besser.

COMPUTER *beobachten*

TIP 3: Um die richtige Baufolge zu erlernen, starten Sie eine Mehrspielerkarte, benutzen den »Black Sheep Wall«-Cheat und beobachten die Vorgehensweise des Computers während der ersten fünf Minuten. Der baut in der Anfangsphase eines Spiels extrem effektiv und macht damit einen Rush Ihrerseits so gut wie unmöglich.

TIP 4: Attackieren Sie bevorzugt die Arbeiter des Gegners. Hat Ihr Gegenspieler nur am Eingang seines Lagers Verteidigungsanlagen, sollten Sie die ignorieren und direkt auf die wehrlosen Zivilisten losgehen. Von einem starken Verlust erholt sich Ihr Konkurrent meist nicht mehr. Dementsprechend gilt natürlich: Schützen Sie Ihre Arbeiter besser als alles andere.

Die neuen Einheiten im Überblick

Einheit	Größe	Waffenreichweite	Schaden (Boden)	Schaden (Luft)	Verzögerung*	Hitpoints	Schild	Panzer	Kristalle	Gas	Psi
Korsar	mittel	5	–	5	8	100	80	1	150	100	2
D. Templer	klein	1	40	–	30	80	40	1	125	100	2
D. Archon	groß	–	–	–	–	25	200	1	250	200	4
Sanitäter	klein	–	–	–	–	60	–	1	50	25	1
Valkyre	groß	6	–	5x8***	64	200	–	2	250	125	3
Goliath	groß	5/8**	12	20	22	125	–	1	100	50	2
Vernichter	groß	6	–	25	100	250	–	2	150	50	2
Schleicher	mittel	6	20	–	37	125	–	1	50	100	2
Ultralisk	groß	1	20	–	15	400	–	1	200	200	6

Anmerkungen: * Intervall zwischen zwei Angriffen **Boden/Luft ***5 Raketen à 8 Schaden

Die Protoss

Was ändert sich bei den **PROTOSS?**

TIP 5: Die Verteidigung der Protoss ist wesentlich ausgebaut worden: Sowohl Schildbatterien als auch Photonenkanonen sind besser als bisher. Dafür funktioniert der beliebte Massenangriff mit Berserkern nicht mehr: Die Menschen haben die tödliche Sanitäter-Marine-Kombination zur Abwehr, während die Zerg von ihren verbesserten Tiefenkolonien profitieren.

Neue Protoss-Einheiten

Der **KORSAR** *ebnet den Weg*

TIP 6: Halten Sie stets einige Templer und Korsaren in Ihrer Basis zurück. Im Falle eines Angriffs lähmen Sie rasch den Feind per Disruptor-Netz und geben ihm mit Psi-Stürmen den Rest. Bauen Sie immer mindestens einen Korsaren pro Templer. Wenn Sie selbst angreifen, ebnen Ihre Korsaren nachfolgenden Trägern den Weg, indem sie die feindlichen Verteidigungsanlagen ausschalten.

Dunkle **TEMPLER** *gruppieren*

TIP 7: Wenn Sie mit Dunklen Templern angreifen, teilen Sie diese in so große Gruppen ein, daß sie mit einem Schlag einen Detektor vernichten können. Für einen Raketenturm benötigen Sie vier, für eine Photonenkanone oder Comsat-Station sechs Dunkle Templer. Haben Sie genug Rohstoffe, postieren Sie einen Dunklen Templer an jedem Rohstoffvorkommen. Warten Sie, bis der Gegner mit der Arbeiterproduktion beginnt, und zerstören Sie dann sein Lager – noch bevor er Detektoren baut. Gegen die Zerg ist der Dunkle Templer nur bedingt geeignet, da er ständig von den Overlords entdeckt wird.

Dunkle **ARCHONS** *gegen Kreuzer*

TIP 8: Die mächtigen Dunklen Archons sind nutzlos ohne das Energie-Upgrade und Gedankenkontrolle – erforschen Sie beides sofort. Behalten Sie sechs bis acht Dunkle Archons in Ihrem Lager zurück, wenn Sie eine Kreuzer- oder Trägerattacke befürchten. Rückt der Feind an, übernehmen Sie seine Flotte per Gedankenkontrolle und schicken sie ihm postwendend zurück. Auf diese Art können Sie übrigens auch das Limit von 200 Versorgungseinheiten überschreiten. Endlich gibt es auch ein probates Mittel gegen die lästigen Wächter-Offensiven der Zerg: Mit Maelstrom und Psi-Sturm beenden Sie diese spielend.



Tip 8: Unser mächtiger Dunkler Archon übernimmt per Gedankenkontrolle die halbe terranische Flotte.

Protoss-Tips

UPGRADES *stehlen*

TIP 9: Wann immer Sie mit Ihrem Dunklen Archon eine gegnerische Einheit übernehmen, die Upgrades besitzt, die Sie noch nicht erforscht haben, erlernen eigene Truppen des gleichen Typs diese automatisch. Das erspart Ihnen viel Zeit und Geld. Nicht betroffen sind allerdings die Verbesserungen der Angriffsstärken sowie Rüstungs-Upgrades.

Der **KORSAR-** *Rush gegen Zerg*

TIP 10: Funktioniert nur gegen Zergspieler. Klappt am besten auf einer Inselkarte. Bauen Sie wie folgt: acht Sonden, Pylon, weitere Sonden, bei 150 Mineralien übrig: Assimilator, drei Sonden (fürs Gas), Kybernetik-Kern. Wenn Sie das richtige Timing haben, verfügen Sie bei Fertigstellung des Kybernetik-Kerns über 250 Mineralien und 150 Gas – gerade genug für ein Raumportal. Bauen Sie nun Korsaren, die sofort die Karte erforschen. Sobald Sie die Zerg gefunden haben, greifen Sie deren Overlords an. Ohne diese kann der Zergkollege keine Einheiten mehr produzieren. In der Zwischenzeit bauen Sie ein Shuttle und zwei Räuber. Die setzen Sie neben seinen wehrlosen Drohnen ab – von dem Arbeiterverlust dürften sich die Ekel-Aliens nicht mehr erholen.

OVERLORDS *erledigen*

Der Dunkle- **TEMPLER-** *Rush*

TIP 11: Funktioniert nicht gegen Zergspieler. Hierbei geht es darum, den Gegner zu erwischen, bevor er Aufklärer besitzt. Beginnen Sie Ihr Spiel, als ob Sie einen Korsar-Rush (Tip 10) planen würden. Bauen Sie aber vor und nach dem Assimilator je einen Berserker, um einem möglichen Marine-Rush widerstehen zu können. Nach dem Kybernetik-Kern errichten Sie statt des Raumportals einen zweiten Warpknoten, eine Zitadelle von Adun und das Templer-Archiv. Bilden Sie mindestens vier Dunkle Templer aus, und schlagen Sie dann los.

ZWEITRASSE *einsetzen*

TIP 12: Natürlich können Sie mit Ihrem Dunklen Archon auch einen gegnerischen Arbeiter übernehmen und so eine zweite Rasse gleichzeitig spielen. Der größte Vorteil: Sie dürfen für jedes übernommene Volk weitere 200 Versorgungseinheiten an Truppen bauen. Außerdem ergeben sich einige besonders tödliche Kombinationen: Schicken Sie doch mal Berserker unterstützt von Sanitätern in die Schlacht.



Tip 12: Mit zwei Völkern unter Ihrer Kontrolle steigt das Versorgungslimit auf 2x200.

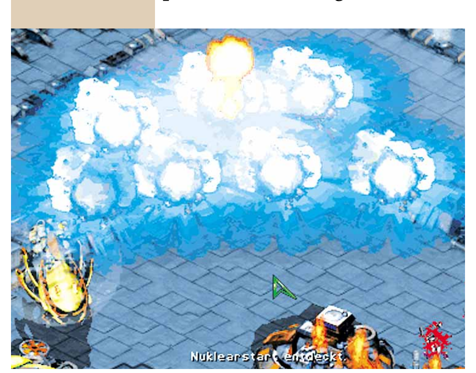
Schleichattacke der Dunklen **TEMPLER**

TIP 13: Eine Variante der in Tip 11 beschriebenen Taktik besteht darin, Ihre Produktion auf zehn Berserker, fünf Dragoner und zwei Hohe Templer mit Psi-Sturm zu erweitern. Greifen Sie dann an. Während die Berserker und Dragoner die Verteidiger (unterstützt durch Psi-Stürme) aufhalten, schleichen die Dunklen Templer in das Lager, schalten die Comsat-Station aus und machen sich über die WBFs her. Gegen Protoss benötigen Sie statt der zwei Hohen Templer lediglich zwei bis drei Dunkle Templer mehr, um die Photonenkanonen zu zerstören.

Die Terraner

STÄRKEN der *Terraner*

TIP 14: Wie bisher sind Marines und Belagerungspanzer die wichtigsten terranischen Einheiten, wobei erstere durch die Sanitäter aufgewertet werden. Dazu bekommen die Goliaths eine bessere Luftabwehr. Eine weitere wichtige Veränderung: Das Silo stellt den tödlichen Nuklearschlag zweimal so schnell wie gewohnt bereit.



Tip 14: Der Atomschlag geht jetzt doppelt so schnell.

Neue Terraner-Einheiten

SANITÄTER *sind wichtig*

TIP 15: Durch die Heilfähigkeit der Sanitäter werden große Massen von Marines und Feuerfressern zu überraschend schlagkräftigen Truppen. Zwei bis drei Sanitäter pro Zwölfergruppe reichen aus. Endlich können Sie auch das Stimpack ohne Nachteile einsetzen – die Sanis haben Ihre Jungs in Null Komma nichts geheilt. Die Blendgranate ist besonders interessant, wenn Sie über getarnte Raumjäger verfügen.

Aufklärer **BLENDEN**

Wenn Ihre Sanitäter per Granate die Aufklärer des Gegners nutzlos machen, können Ihre unsichtbaren Jäger den Feind ohne Gegenwehr vernichten. Die Wiederherstellung ist relativ nutzlos, allerdings können Sie damit störende Zerg-Parasiten in Ihren Einheiten unschädlich machen.

Hände weg von der **VALKYRE**

TIP 16: Die Valkyre ist langsam, teuer und hat zuwenig Feuerkraft. Ihre einzige Daseinsberechtigung hat sie in großen Gruppen gegen starke feindliche Flugverbände. Bauen Sie lieber Raumjäger oder Kreuzer.

Der **GOLIATH** *ist besser geworden*

TIP 17: Der Goliath ist zwar keine neue Einheit, wurde aber wesentlich verbessert: Die Reichweite seiner Luftabwehr-Raketen und der Schaden seiner Bodenattacke wurden erhöht. Benutzen Sie ihn auf ebenen Karten mit der Unterstützung von Belagerungspanzern als Angreifer, auf Inselkarten oder in bergigem Terrain als mobile Luftabwehr. Interessant zu wissen: Mit allen Upgrades schießt der Goliath neuerdings so weit wie der Zerg-Wächter – Sie haben jetzt eine wirksame Waffe gegen den typischen Zerg-Massenluftangriff in Ihren Händen.


Tip 17: Die verbesserten Goliath-Mechs bilden das Rückgrat Ihrer Luftverteidigung.

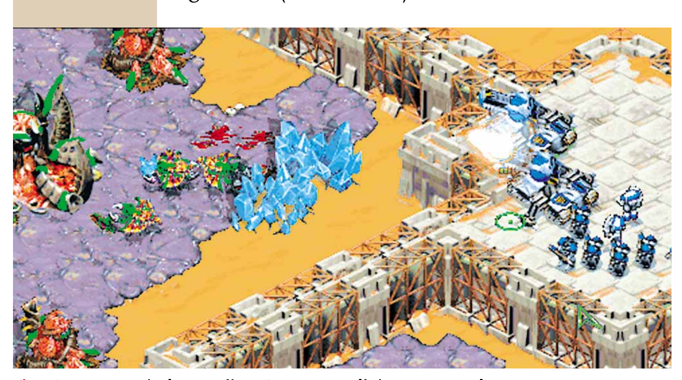
Terraner-Tips

Benutzen Sie **AUFKLÄRER**

TIP 18: Vergessen Sie niemals, rasch Raketentürme oder Forschungsschiffe zu produzieren. Sowohl die Protoss als auch die Zerg verfügen über neue, unsichtbare Einheiten. Bauen Sie mehrere Comsat-Stationen, und legen Sie diese auf Hotkeys. Ihre Forschungsschiffe sind der beste Schutz gegen Schleicherattacken und Dunkle Templer, aber auch im Luftkampf gegen Zerg sehr effektiv. Bestrahlen Sie bevorzugt die Overlords, da die meist über der gegnerischen Flotte stehenbleiben und nach getarnten Raumjägern Ausschau halten. So wird leicht der gesamte fliegende Feindverband verstrahlt.

Vom **PLATEAU** *aus belagern*

TIP 19: Erkunden Sie die Karte mit Ihrer Comsat-Station. Befindet sich gleich neben dem gegnerischen Lager oder (im Idealfall) direkt hinter seinen Rohstoffen ein Plateau, müssen Sie schnell handeln. Konzentrieren Sie sich auf den Bau von Panzern und Landefrachtern. Zwei Panzer und sechs Marines mit zwei Sanitätern werden in einen Frachter geladen, der die feindliche Luftabwehr umfliegt. Laden Sie alle auf dem Plateau ab, und bringen Sie Ihre Panzer in den Belagerungsmodus. In wenigen Sekunden haben die Arclites alle Arbeiter ausgeschaltet. Die Marines bilden die Luftabwehr. Hat der Gegner schon Flieger, schicken Sie einen dritten Frachter mit Marines und Sanitätern zur Begleitung.


Tip 19: Terraner belagern ihre Gegner am liebsten vom Plateau aus.

ARCLITES *gegen Arbeiter*

Sturmangriff mit **MARINES**

TIP 20: Dank der Sanitäter ist es nun auch den geplagten Terranern möglich, einen Rush durchzuführen. Bauen Sie wie folgt: acht WBFs, ein Versorgungsdepot, zwei weitere WBFs und eine Kaserne. Ihr zehnter Arbeiter errichtet eine Raffinerie. Nummer Elf und Zwölf beuten diese aus. Errichten Sie ein weiteres Versorgungsdepot, und produzieren Sie mit dem 14. Arbeiter eine Fabrik. Es folgen zwei weitere Kasernen und eine Akademie. Produzieren Sie mindestens 18 Marines und sechs Sanitäter. Greifen Sie an.

Insel-Rush mit **MARINES**

TIP 21: Falls Sie die in Tip 20 beschriebene Taktik auf Inselkarten einsetzen wollen, bauen Sie nach der Fabrik erst einmal einen Raumhafen, dann die beiden Kasernen, die Akademie und anschließend den Kontrollturm am Raumhafen. Bauen Sie neben den Marines und Sanitätern drei Landefrachter, um die Angreifer ins feindliche Lager zu bringen.

Die Zerg

Geschwächte **ZERG**

TIP 22: Die Zerg, ehemals als stärkstes Volk berüchtigt, sind abgeschwächt worden. Da die Zahl der neu entstehenden Larven verringert wurde, bauen die Zerg nun langsamer, und der berüchtigte Zergling-Rush funktioniert nicht mehr. Verstärkt wurden die Schwarmkrieger in der Abwehr durch den Schleicher und die verbesserten Kolonien.

Neue Zerg-Einheiten

ULTRALISKEN *lohnen sich*

TIP 23: Mit seinen beiden neuen Upgrades ist der zuvor nutzlose Ultralisk nun einsatztauglich. Er eignet sich in Paaren zum Ausschalten von Bunkern, Panzern und Kanonen und hat als einzige Bodeneinheit genügend Trefferpunkte, um dem gefürchteten Psi-Sturm zu widerstehen. Schicken Sie ihn bei gemischten Verbänden als ersten in den Kampf.

Mit **VERNICHTERN** *zum Sieg*

TIP 24: Zu Beginn des Spiels kombinieren Sie Mutalisken und Vernichter im Verhältnis drei zu eins. Haben Sie genügend Rohstoffe, vergrößern Sie den Anteil der Vernichter. Um gegen Bodentruppen zu bestehen, führen Sie Wächter mit. 18 Mutalisken im Verein mit zwölf Vernichtern und zwölf Wächtern sollten jedes Lager überrollen können. Vergessen Sie dabei nicht, einige Overlords mitzuführen.



Tip 24: Mutalisken und Vernichter bilden eine tödliche Kombination gegen feindliche Flieger.

So nutzen Sie den **SCHLEICHER**

TIP 25: Bauen Sie Schleicher so früh wie möglich, und vergraben Sie zwei bis drei davon am Eingang Ihrer Basis. Mehr wären gut, sind aber zu teuer. Auch zum Angriff taugen sie: Eine gute Kombination ist ein Verband von zwölf Hydralisken mit vier bis sechs Schleichern. Während die tapferen Hydralisken das Feuer auf sich ziehen, kriechen die Schleicher in Stellung, vergraben sich und schlagen los.

Zerg-Tips

Vernichter **KOMBINIEREN**

TIP 26: Kombinieren Sie die Säureattacke des Vernichters mit dem Königin-Spruch »Einfangen«. Ein so getroffener Gegner feuert seine Waffen nur noch sehr langsam ab und verliert seine Panzerung. Schaffen Sie es dann noch, ein Vergifter-Blutbad auf die Feindflotte auszusprechen, geht jede noch so große Luftstreitmacht schnell in die Knie.

Der **SCHLEICHER-** *Rush*

TIP 27: Funktioniert nicht gegen Zergspieler. Gehen Sie wie folgt vor: Bauen Sie sechs Drohnen, die Kristalle abbauen, und errichten Sie mit der siebten den Brutschleim-Pool. Es folgt ein Overlord und eine weitere Drohne, die zum Extraktor mutiert. Nun brüten Sie drei Drohnen aus, die Sie zum Gasabbau abkommandieren. Werten Sie die Brutstätte zum Bau auf, und errichten Sie mit der 15. Drohne einen Hydralisken-bau. Produzieren Sie Hydralisken und zusätzliche Drohnen. Sobald genügend Rohstoffe vorhanden sind, erforschen Sie den Schleicheraspekt. Bauen Sie mindestens vier Schleicher, erhöhen Sie die Reichweite der Hydralisken, und schlagen Sie los. Oberstes Ziel ist die Vernichtung der Protoss-Sonden oder der terranischen Verteidigungsanlagen. Sind letztere ausgeschaltet, demolieren Sie die gegnerische Basis mit Zerglingen.



Tip 27: Der Schleicher-Rush in Aktion. Unterstützt von einigen Hydralisken kriechen die Schleicher in Position.

ZERGLINGS *statt Schleichern*

TIP 28: Viele Zergspieler benutzen zur Beobachtung ungenutzter Ressourcenfelder statt vergrabener Zerglings neuerdings Schleicher, die sofort losschlagen. Es ist jedoch effektiver, den Gegner erst einmal sein Lager errichten zu lassen, da er so deutlich mehr investieren muß. Ein Zergling wird unbemerkt im Boden verharren, ohne seine Anwesenheit preiszugeben. Schicken Sie, sobald Ihr Widersacher mit dem Arbeiterbau beginnt, eine Horde von ungefähr zwölf Hydralisken, um das noch unbefestigte Lager sofort zu zerstören. Ist es von vornherein zu gut gesichert, haben Sie zumindest einen kleinen Spion im neu erschlossenen Feindesland.

Zergling als **SPION**

SCHLEICHER *abwerfen*

TIP 29: Sobald Sie vier Schleicher, das Bauchbeutel- und das Geschwindigkeits-Upgrade für Ihre Overlords entwickelt haben, können Sie es den Terranern, wie in Tip 19 erläutert, gleichtun. Beladen Sie dazu zwei Overlords, und werfen Sie die vier Schleicher direkt auf dem Plateau hinter den feindlichen Arbeitern ab. Hat Ihr Gegner bereits eine Luftabwehr, schicken Sie einen weiteren, mit Hydralisken bestückten Overlord zur Ablenkung vorweg.



Tip 29: Vom sicheren Plateau aus beschießen die Zerg-Schleicher terranische Arbeiter.

Schutz vor **BELAGERUNG**

TIP 30: Sollte sich in Ihrer Nähe eine Hochebene befinden, errichten Sie direkt neben der Erhöhung einige Tiefenkolonien. Wichtig ist hierbei allerdings, zuvor mit Overlords die Plateaus aufzuklären. Auf diese Weise können Sie die terranische Plateau-belagerung (Tip 19) aushebeln. GUN

Großer Quest-Führer

Baldur's Gate

Ergänzend zur umfangreichen Komplettlösung in Ausgabe 3/99 stellen wir Ihnen diesmal unser ausführliches Quest-Kompendium vor. Zusätzlich gibt's Experten-Tips für Ihre tapfere Heldengruppe.

Das Verwöhn-Rollenspiel von Bioware enthält neben den Hauptaufgaben so viele Subquests, daß auch ambitionierte Spieler nur einen Teil finden werden. Wir haben die Aufgaben zur besseren Orientierung in die Kapitel unterteilt. Viele davon können aber in unterschiedlichen Kapiteln, abhängig vom jeweiligen Spielverlauf, gelöst werden. Außerdem hängen die Reaktionen, Antworten und sogar Händlerpreise oder Belohnungen vom Charisma des jeweils agierenden Charakters ab. Es werden also nicht unbedingt alle Nebenquests eröffnet oder gar gleich verlaufen. Wo im Text Zahlen in Klammern angegeben sind, stehen sie für Dialogoptionen in Gesprächen: (1, 3) weist Sie an, erst die oberste, dann die dritte Option von oben zu wählen. Die notwendigen Antworten bei Gesprächen sind nur dann angegeben, wenn unerwartet geantwortet werden muß oder ein Kampf vermieden und dennoch »verdient« werden kann. Mit »BG« bei den Ortsangaben ist grundsätzlich die Stadt Baldur's Gate gemeint. »EP« steht für Erfahrungspunkte und »GM« für Goldmünzen.

Spezialisten-Tips

Algernons **MANTEL** *stehlen*

TIP 1: In der ersten Etage von Feldposts Schenke sitzt der dicke Algernon. Entwenden Sie ihm (notfalls mit Gewalt) seinen Mantel. Das Kleidungsstück enthält einen »Bezaubern«-Spruch mit unendlich Ladungen. Von jetzt an wird Ihr Leben leichter, da Sie viel mehr Freunde auf der Welt haben werden.



Tip 1: Hier finden Sie den Mantelbesitzer Algernon.

Beste **SPRUCH-COMBO**

TIP 2: Zauber werden durch Kombinieren oft noch besser. Unsere Lieblingscombo: »Stinkende Wolke« mit »Tote beleben«. Die Wolke betäubt die meisten Gegner, während die durch den Toten-Spruch entstehenden Skelette dagegen immun sind und die nun wehrlosen Feinde angreifen.

Der **BARDEN-** *Trick*

TIP 3: Rüsten Sie Ihren Barden mit einem Bogen aus. Wenn es zu einem Kampf kommt, lassen Sie den Sänger auf die Feinde schießen. Nach dem ersten Pfeil starten Sie ein Bardenlied. Praktischerweise schießt er weiter, während er es anstimmt. So erhalten Sie beides: Lied und Bogenfeuer.

Ultimative **KAMPF-** *Taktik*

TIP 4: Geben Sie einem Ihrer Magier einen ordentlichen Feuerballstab und einen Unsichtbarkeits-Trank. Nun ist er eine Ein-Mann-Armee: Schicken Sie ihn mitten unter die Feinde. Dort schießt er, geschützt durch die Unsichtbarkeit, seine Feuerbälle ab. Das macht ihn nicht sichtbar – er kann einfach solange weitermachen, bis die Gegner besiegt oder die Ladungen aufgebraucht sind.



Tip 4: Unsere tapfere Heldin nimmt es per Zaubertrank und Feuerball ganz allein mit einer Übermacht auf.

Alle **BÜCHER** *finden*

TIP 5: Die magischen Bücher erhöhen permanent Ihre Werte. Da ist es doch gut, zu wissen, wo diese Schätze herumliegen. Die folgende Tabelle gibt Auskunft, an welchem Ort die Bücher auf Sie warten.

Buch	Ort
Buch der Weisheit	Kapitel 6, südliche Katakomben
Buch der Stärke	Kapitel 6, westliche Katakomben
Buch der Geschicklichkeit	Diebesgilde, in einem Faß nördlich von Black Lily
Buch des Charisma	Gnoll-Festung, in einer der beiden Höhlen
Buch der Klugheit	an der Spitze des Zaubererturms in BG
Buch der Konstitution	in einer Höhle südlich von Candlekeep

So besiegen Sie **SIRENEN**

TIP 6: Ärger mit lästigen Sirenen? Schicken Sie einfach einen einzelnen Kämpfer vor. Die Sirenen werden ihn bezaubern, aber da die Party nicht in Reichweite ist, bleibt er einfach stehen. Wenn der Zauber endet, werden sie ihn nochmals anwenden. Warten Sie so lange, bis die Damen keine Sprüche mehr haben, und greifen Sie dann mit dem Rest der Gruppe an, ohne auf magische Gegenwehr zu stoßen.

Die wichtigsten Subquests

Kapitel 1

Örtlichkeit	Person	Aufgabe	Was bringt's
Freundlicher Arm, 1. Etage	Unshey	will gestohlenen Gürtel vom Oger nördlich von Beregost (oberes Drittel östlich bei Tannen) zurück	800 EP, 95 GM, Engelshautring, schmaler Riemen, breiter Riemen (verflucht), 270 EP
Freundlicher Arm, 2. Etage, Foyer	Landrin	ihr Haus in Beregost von der Spinnenplage befreien für Stiefel und eine Flasche Wein aus dem Haus zahlt sie	100 EP 120 GM, 50 GM
Freundlicher Arm, 2. Etage, linke Seite	Nobler Herr	»Goldene« Hose reinigen	100 EP
Freundlicher Arm, Haus links	Joia	Flammentanzring zurückholen (nördlich des Inns)	400 EP, +2 Ruf
Beregost, auf der Straße	Garrick	Bodyguard spielen	300 GM

Kapitel 2

Örtlichkeit	Person	Aufgabe	Was bringt's
Östlich der Gnollfestung	Drienne	Katzen-Kadaver aus dem nahen Wasserfall besorgen	Schriftrolle »Schutz gegen Untote«
Dritter Abschnitt der Westküste	Brage	stellt eine Rätselaufgabe, wenn Sie ihn zum Tempel bringen	bei Lösung gibt's Tränke, bei Versagen Kampf 1.000 EP, 1.000 GM
Westlich der Nashkell-Minen	Albert	Hund Rufie finden (ist ganz in der Nähe)	1.000 EP
2. Wildnis westlich der Minen	Dryade	uralte Eiche vor der Abholzung retten	+1 Ruf, Heilungstränke, 500 EP
Minen von Nashkell, südwestlich beim Berg	Prism	Prism vor Greywolf beschützen	1.000 EP, 2 Smaragde, Greywolf bringt 1.400 EP
Minen von Nashkell, 2. Level	Dink	Kylee (großer Raum im Westen) seinen Dolch bringen	Infos über Minen
Minen von Nashkell, östlich der Kartenmitte	Galtok	Galtok vor Kobolden schützen	–
Nashkell	Oublek	Oublek verwechselt die Party und will ihr Geld geben; wenn Sie ihn belügen, gibt's für spätere Aufträge weniger	200 GM
Nashkell, kleine Brücke im Süden	Edwin	Dynaheir aus der Gnoll-Festung befreien	–
Nashkell, westlich der Brücke	Noober	Gespräch bis zum Ende führen	400 EP
Nashkell, südöstlichstes Haus	Frau	Mann in den Minen aufspüren, grünen Ring zurückbringen	800 EP
Nashkell	Kämpferin	Ring vom Hobgoblin beim Freundlichen Arm zurückholen	500 GM
Nashkell, Laden	Händler	kauft Winterwolf-Felle	je 500 GM

Kapitel 3

Örtlichkeit	Person	Aufgabe	Was bringt's
Beregost	Silke	Silke besiegen (statt der Dreiergruppe)	400 GM, Stabschleuder, 2 Tränke
Feldposts Wirtshaus, Beregost	Marl	mit Marl sprechen (1,1,3,3)	900 EP
Gegenüber Feldposts Wirtshaus	Firebeard	Buch besorgen (vom Wirt gegenüber)	Buch (Geschichte der toten Drei)
Windiger Schwindler, Beregost	Offizier Vai	Banditenskalps abliefern	pro Skalp 50 GM
Windiger Schwindler, Beregost	Gurke	Umhang von den Tasloi zurückholen	300 EP
Windiger Schwindler, Beregost	Bjornin	Halboger aus den Bergen südöstlich der Stadt vertreiben	400 EP, Schild
Beregost (Haus im Westen)	Kagain	Verbleib der Karawane nach BG erforschen	30 GM pro Nase und Beuteanteil
Wirtshaus Rote Garbe, Beregost	Perdue	Schwert von den Gnollen westlich Beregost holen	250 EP, 50 GM
Höhle in der Wildnis östlich des Jahrmarkts	Wiedergänger	bringen Sie ihm das Schwert, das Sie kurz zuvor erhalten haben	900 EP, Freiheits-, Unsichtbarkeitstrank, 121 GM
Ulcaster	Hafiz	Gespräch führen (1,1,3)	Schriftrolle gegen den Zorn der Sechs
Ulcaster	Lena	Samuel zum Tempel beim Freundlichen Arm bringen	Heldentrank und Heiltrank, 500 EP, +1 Ruf
Nördlich vom Freundlichen Arm	Gerde	Ankhegpopulation senken, aber nicht mehr als vier töten	500 EP
Nördlich vom Freundlichen Arm	Brun	Nathans Leiche finden (im Akheg-Loch nahe des Hofs)	1.000 EP

Kapitel 4

Örtlichkeit	Person	Aufgabe	Was bringt's
Firebridge, Kerker	Geisterritter	Ritter suchen Rüstung, die ein herumstreunendes Skelett trägt	1.500 EP
Gullykin	Gandolar	Firebridge von den Kobolden befreien (verkleideter Halbling)	250 GM
Südlich von Gullykin	Molkar	Molkar und Party vernichten	je nach Gegnern
Wald nördlich von Gullykin	Mutamin	Mutamin greift mit seinen Basilisken an	7.000 für höheren Basilisken; 1.400 für niederen
Wald nördlich von Gullykin	Korax	wenn er überredet wird, kommt er mit	Ghul-Helfer
Zweiter Wald nördlich von Gullykin	Faringthon	Formel von den Ettercaps zurückholen	300 EP
Tempel	Keldeath Ormyl	Wyvernköpfe besorgen	2.000 GM
Nördlich der Gnollfestung	Jared	sucht Schutz vor Bären an der Brücke	150 EP, Stiefel des Nordens (+50% gegen Kälte)
Leuchtturm an der Westküste	Ardrouine	Sohn aus dem Turm retten, alle Worgs töten	500 EP, +2 Ruf, 60 Gold
Westküste, nördlicher Abschnitt	–	Höhle der Sirenen »aufräumen«	Wolfsmantel, viele Tränke
3. Abschnitt der Westküste	Charlston Nib	Mister Nib helfen Idol stehlen, Doomsayer töten	1.000 EP, +2 Ruf 4.000 EP
3. Abschnitt der Westküste	Laryssa	mit Brage reden (Antwort: Der Tod) Brage zum Tempel von Helm bringen	1.000 EP, +2 Ruf, Zweihänder 1.000 EP
Wald zwischen Nashkell und Firebridge	Hulrik	Hulriks Kuh beschützen	350 EP; +2 Ruf
Wald zwischen Nashkell und Firebridge	Sadhera	Oger im Süden erschlagen	300 EP
1. Mantelwald, Brücke	Coran	Teilnahme an der Lindwurmjagd (Höhle im 4. Mantelwald nordöstlich der Mitte)	1 Plattenpanzer, 1 Wasseropal, Stab der Furcht, 1 Granat, 62 GM, 3.700 EP pro Drache
Aldeth Sashenstars Haus	Aldeth	zwei Möglichkeiten: 1.: Party hilft Aldeth und tötet Seniyad 2.: Party hilft Seniyad und tötet Aldeth	4.000 EP, je 120 EP, 1 Heldentrank 2.000 EP, 1.240 GM, Wams, Diamant, 2 Schwerter, Information über den Eisenthron
2. Mantelwald (Ostrand, Mitte)	Tiber	Chelak finden (Spinnenhöhle nordwestlich der Kartenmitte)	2.000 EP, Schwert, Stab des Frosts, verfl. Ring
3. Mantelwald, Brücke	Laskal	Gespräch: »Nein« antworten gibt eine wichtige Info	Unverwundbarkeitstrank
3. Mantelwald, Haus im Baum	Aramande	freundliches Gespräch	Geschoßkugeln, einige GM, Lebenskraft-Trank
3. Mantelwald, irgendwo	Izefia	im Gespräch erhalten Sie einen kleinen Auftrag	–
3. Mantelwald, Lindwurmhöhle	Peter aus dem Norden	kurzes Gespräch (1,1,2), dann Kampf	450 EP je Lindwurm, 6 Eispfeile, 10 Pfeile +1, Schienenpanzer
Farmland	Telmen, Jebadoh, Sonner	die drei bieten eine magische Waffe, wenn man ihnen gegen Umberlee hilft	
Hütte beim Tor von BG	Tenya	sie will Umberlees Schale zurück von Telmen, Sonner und Jebadoh. Kampflos im Gespräch möglich: (1,2,1)	2.500 EP

Kapitel 5

Örtlichkeit	Person	Aufgabe	Was bringt's
BG, Zentrum	Hannah	Ragefast im Nordosten der Stadt ausfindig machen und töten	2.000 EP, Nymphenlocke
Halbazzers Magieladen	Halbazzer	Nymphenlocke aus Ragefasts Haus abliefern	Nymphenumhang
BG, Nordwesten	Ramazith	Nymphe von Ragefast fangen	magische Waffe
BG, Eingang	Scar	Doppelgänger in den Seven Suns aufspüren und erledigen	4.000 GM, 5.000 EP
HQ der Flammenden Faust	Scar	die östliche Kloake von Monstern befreien	3.000 GM , 3.000 EP
Diebesgilde	Alatos	Shandalars drei Töchtern die drei Luftschiffzubehörteile entwenden (Oberons Anwesen, neben dem Palast) angreifende Magier beseitigen	4.000 EP 4.000 EP
Elfenlied-Kneipe	Brevlik	Teleskop aus der Halle der Wunder stehlen	500 EP, Magischer Gegenstand
BG, auf der Straße	Varci R.	Leiche des Sohnes aus dem Tempel der Wassergöttin holen (zweiter Bereich im Westen)	2.000 GM, 5.000 EP, Magischer Schild

Kapitel 5

Örtlichkeit	Person	Aufgabe	Was bringt's
Vor der Händlergilde	Aldeth	Informationen über Aldeths Mitinhaber einholen (Briefe im Büro des ersten Stocks) und sie dann töten	100 GM, 5.000 EP, Bastardschwert
Erster Abschnitt von BG, Süden	Arkion	Arkion sammelt Kadaver aus der Kanalisation	250 GM, 1.800 EP
Zweiter Bereich, Westen von BG	Nemphre	von Arkion (siehe voriger Auftrag) Amulett besorgen	1.000 EP, Zauberspruch
Funkelnde Klinge, 2. westlicher Bereich von BG	Gaxir	den Titanit aus der Spinnenhöhle besorgen	1.000 EP
Östlichstes Haus, 3. westlicher Bereich von BG	Ghorak	im 2. Stock des Wirtshauses »Zu den 3 alten Fässern« (rechts neben dem Herzogspalast) befindet sich hinter einem Bild ein Schädel, der zu Agnasia (im Haus der Dame) muß	1.000 EP, +1 Ruf
Zwei Häuser westlich von Ghoraks Haus	Noralee	Handschuhe besorgen, die sie im Hafen zwischen Kisten (neben dem Tempel der Wasserkönigin) verloren hat	1.000 GM, 2 Infravisions-Tränke, +1 Ruf
Ein Haus nördlich von Ghoraks Haus	Nivek	ein Basilisk ist ausgebrochen und soll getötet werden	7.000 EP, Titanit
BG, Zentrum (Vergiftungsquest muß aktiviert sein)	Lothander	von Lothander muß ein Zauber genommen werden: zuerst zum Wahrsager, dann zum Wasserkönigin-Tempel – damit die Königin hilft, bedarf es des Buches der Weisheit, das sich im Haus der Dame befindet Lothander findet man in der Funkelnden Klinge wieder – das zweite Gegengift hat Marek in der Errötenden Nixe (im Nordosten von BG), zweiter Stock	1.500 EP, Gegengift 10.000 EP
Festung der Flammenden Faust	Fergus	Engelshautring besorgen	800 EP, +1 Ruf
BG, Haus im äußersten Nordwesten	Pheirkas	er möchte einen Mantel aus der Schenke (die mit dem Greifenkopf) in Beregost geklaut bekommen; der dicke Besitzer residiert im zweiten Stock	200 GM, 300 EP
BG, Haus im Nordwesten	Quinn	Nesters Dolch zurückholen (nördlich der Hexe Tenya)	950 EP, +1 Ruf, Shandon Gem
Dritter Stock der Schenke Zu den drei alten Fässern	Edelfrau	Cyrdemac erledigen (2. Stock der Elfsang-Kneipe) – statt dessen kann auch die Edelfrau erpreßt werden	variabel, mindestens 500 GM
BG, mittlerer Westen, südöstlichstes Haus	Fenten	Fenten braucht Ankegh-Panzer	250 GM pro Panzer
Haus rechts oben im Zentrum von BG	Nadine	Euric Talisman bringen (im östlichsten Haus im Südosten von BG)	1.100 EP von Euric, 400 EP von Nadine, Geschoßhalskette, +1 Ruf

Kapitel 6

Örtlichkeit	Person	Aufgabe	Was bringt's
Kerzenburg, diverse Räume	div. Personen	alle sind Doppelgänger, erledigen Sie die Kreaturen	variabel

Kapitel 7

Örtlichkeit	Person	Aufgabe	Was bringt's
BG, Tor	Tomlin	bietet für 100 GM Hilfe an – annehmen!	Ruhe vor Wachen
Ende des Labyrinths, Sarevoks Versteck	Winski	Gespräch führen	–
Unterirdische Stadt	Rahvin	Gespräch und Kampf	je nach Gegnern
Vor Magieladen mit blau-rosa Dach	Delthyr	Auftrag: Eltan helfen	–
Vor Magieladen	Tamoko	schickt die Party zum Flammende-Faust-HQ	–
Flammende Faust, vor der Tür	Tamoko	Gespräch	–
Flammende Faust, 1. Etage	Rashad	Rashad ist ein Doppelgänger: Ausschalten – vergessen Sie nicht, die angrenzenden Räume zu plündern	4.000 EP, 33 GM, 1 Brief, Eltan
Hafenmeisterei	Hafenmeister	Eltan abliefern	2.500 EP
Händlerliga, Halle	Oger Magus	plündern Sie nach dem schweren Kampf auch die Nebenräume	je Feind 650 EP. Beute: 66 GM, 5 Schwerter, 1 Zios, 2 Goldketten, 2 Himmelstropfen, 1 Tchazar, 1 Mondriegel, 1 Granat, 1 Amulett, Schutzformel

Einheiten im Eigenbau

Alpha Centauri

Nach den Einsteigertips in Heft 4/99 gehen wir diesmal weiter ins Detail und erforschen für Sie die Geheimnisse des umfangreichen Truppenbaukastens.

Eine der interessantesten Möglichkeiten, in Sid Meiers Strategieperle Alpha Centauri Feintuning zu betreiben, ist der gelungene Einheitenbaukasten. Unsere Strategen haben ihn für Sie gründlich unter die Lupe genommen. Ein Tip vorweg: Sie können nur 64 Einheitendesigns gleichzeitig verwalten. Löschen Sie also veraltete Truppen, die Sie ohnehin nicht mehr bauen.

Allgemein

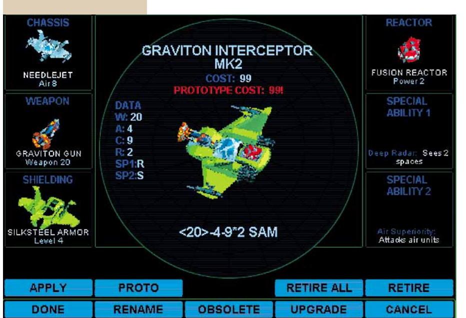
ALLES-KÖNNER *sind sehr teuer*

TIP 1: Das Grundprinzip des Truppenentwerfens: Entscheiden Sie sich für Angriff oder Verteidigung. Wenn Sie beides in einer Einheit kombinieren, wird's teuer. Ein Beispiel: Falls eine Einheit bei Panzerung und Waffe Werte von 2 und mehr hat, wird sie automatisch zehn Mineralien teurer. Bei Landeinheiten gilt zusätzlich, daß Truppen, die sowohl bei Tempo als auch Panzerung besser als 1 sind, einen Aufpreis zahlen müssen. Hingegen werden die Gesamtkosten halbiert, wenn die Einheit nur Geschwindigkeit 1 hat, was Infanterie sehr billig macht.

Die Waffen

Richtig **BEWAFFNEN**

TIP 2: Grundsätzlich gilt, daß Sie für Einheiten, mit denen Sie angreifen wollen, die bestmögliche Waffe wählen sollten. Bei Basisverteidigern sind gute Offensivwaffen eher Verschwendung. Allerdings ist es sinnvoll, in umkämpften Städten im Grenzgebiet auch angriffsstarke Truppen zu stationieren, um etwa belagernde gegnerische Artillerie zu vertreiben.



Tip 2: Geben Sie Ihren Angreifern die stärksten Waffen.

Die Panzerung

Welche **PANZERUNG** *ist sinnvoll?*

TIP 3: Auch wenn Sie eine Einheit nur offensiv verwenden wollen: Geben Sie ihr die beste Rüstung, die ohne Preissteigerung möglich ist. Den folgenden Tabellen können Sie die Kosten der Panzerungen entnehmen. Die Werte gelten für Einheiten mit Handwaffe und ohne Sonderfähigkeiten. Falls Sie weitere Fliegertypen vermissen: Die Tendenz entspricht dem Nadeljet. Anhand der eingefärbten Kästchen können Sie sehen, wo keine zusätzlichen Kosten entstehen. Sie sollten dann die beste Panzerung wählen.



Tip 3: Verteidiger und Garnisonstruppen benötigen keine allzu mächtigen Angriffswaffen.

Speeder-Kosten

Panzerung	Atom-reaktor	Fusions-reaktor	Quanten-kammer	Singu-larität
Keine	18	27	45	54
Synthmetall	18	27	45	54
Plasmastahl	27	27	45	54
Seidenstahl	45	27	45	54
Photonenpanzer	45	27	45	54
Wahrscheinl. Hülle	72	36	45	54
Neutronium	117	54	45	54
Antimaterie	162	81	45	54
Stasisgenerator	225	108	54	54
Psi-Abwehr	72	36	45	54

Infanterie-Kosten

Panzerung	Atom-reaktor	Fusions-reaktor	Quanten-kammer	Singu-larität
Keine	9	27	45	54
Synthmetall	18	27	45	54
Plasmastahl	18	27	45	54
Seidenstahl	27	27	45	54
Photonenpanzer	27	27	45	54
Wahrscheinl. Hülle	36	27	45	54
Neutronium	54	36	45	54
Antimaterie	81	45	45	54
Stasisgenerator	108	54	45	54
Psi-Abwehr	36	27	45	54

Schwebepanzer-Kosten

Panzerung	Atom-reaktor	Fusions-reaktor	Quanten-kammer	Singu-larität
Keine	18	27	45	54
Synthmetall	27	27	45	54
Plasmastahl	27	27	45	54
Seidenstahl	45	27	45	54
Photonenpanzer	54	27	45	54
Wahrscheinl. Hülle	81	45	45	54
Neutronium	126	63	45	54
Antimaterie	190	90	45	54
Stasisgenerator	234	117	63	54
Psi-Abwehr	81	45	45	54

Kreuzer-Kosten

Panzerung	Atom-reaktor	Fusions-reaktor	Quanten-kammer	Singu-larität
Keine	18	27	45	54
Synthmetall	18	27	45	54
Plasmastahl	18	27	45	54
Seidenstahl	27	27	45	54
Photonenpanzer	27	27	45	54
Wahrscheinl. Hülle	27	27	45	54
Neutronium	36	27	45	54
Antimaterie	45	27	45	54
Stasisgenerator	63	36	45	54
Psi-Abwehr	27	27	45	54

Nadeljet-Kosten

Panzerung	Atom-reaktor	Fusions-reaktor	Quanten-kammer	Singu-larität
Keine	18	27	45	54
Synthmetall	18	27	45	54
Plasmastahl	18	27	45	54
Seidenstahl	27	27	45	54
Photonenpanzer	36	27	45	54
Wahrscheinl. Hülle	54	27	45	54
Neutronium	90	45	45	54
Antimaterie	135	63	45	54
Stasisgenerator	189	90	45	54
Psi-Abwehr	54	27	45	54

Tragflügelboot-Kosten

Panzerung	Atom-reaktor	Fusions-reaktor	Quanten-kammer	Singu-larität
Keine	18	27	45	54
Synthmetall	18	27	45	54
Plasmastahl	18	27	45	54
Seidenstahl	18	27	45	54
Photonenpanzer	18	27	45	54
Wahrscheinl. Hülle	18	27	45	54
Neutronium	36	27	45	54
Antimaterie	36	27	45	54
Stasisgenerator	54	27	45	54
Psi-Abwehr	18	27	45	54

Das Chassis

Infanterie als **ANGREIFER**

TIP 4: Durch den 25-Prozent-Bonus gegen Truppen in Städten eignen sich Infanteristen auch im späteren Spiel noch gut als Angreifer. Transportieren Sie die Jungs zu diesem Zweck direkt zum Einsatzort.

Infanterie als **VERTEIDIGER**

TIP 5: Da sich Garnisonen nicht bewegen müssen, sind Infanteristen als Verteidiger erste Wahl. Statten Sie die Truppen dazu mit dicker Rüstung aus.

SCHWEBEPANZER *und* **SPEEDER**

TIP 6: Schwebepanzer und Speeder sind ideal für schnelle Landoffensiven. Beide haben einen 25-Prozent-Bonus auf Attacken in offenem Gelände. Der Panzer bekommt zudem keine Bewegungsabzüge für schweres Gelände wie Fungusfelder.

HELIKOPTER *sind mächtig*

TIP 7: Es gibt drei Typen von Fliegern. Versuchen Sie Nadeljets nur begrenzt einzusetzen, und erforschen Sie schnell den Helikopter. Helis haben vor allem den Vorteil, mehrmals pro Runde angreifen zu können. Gravflieger sind natürlich noch besser, aber die werden Sie erst sehr spät bauen können.

Finger weg von **RAKETEN**

TIP 8: Raketen mit konventionellem Sprengkopf taugen nicht viel. Sie sollten sie nur zur Verteidigung im Hinterland stationieren und auf angreifende Truppenansammlungen abfeuern. Zum Angriff auf Städte sind sie zu schwach. Mit »Planetenbrechern« bestückt, richten sie allerdings Verwüstungen an – bauen Sie welche, falls die UN-Charta abgewählt wurde.



Tip 8: Setzen Sie die schwachen Raketen nur in Notfällen ein.

Der Reaktor

Reaktoren: Je **NEUER**, *desto besser*

TIP 9: Bei den Reaktoren ist, wie Sie auch den obigen Tabellen zum Thema Panzerung entnehmen können, im Grunde alles ganz einfach. Normalerweise fahren Sie mit der fortgeschrittensten Energiequelle am besten. Die ist oft sogar am billigsten, in jedem Fall aber den geringen Aufpreis wert.

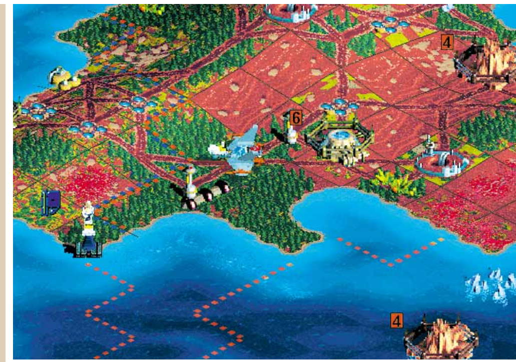
Sonderfähigkeiten

Brauche ich einen strahlungsarmen **REAKTOR**?

TIP 10: Ob Sie Ihre Truppen mit einem »strahlungsarmen Reaktor« ausstatten oder nicht, hängt in erster Linie von den gewählten Sozialeinstellungen ab. Bei hohen Unterstützungskosten (zum Beispiel bei der Regierungsform Demokratie) sollten Sie sich für diese Spezialfähigkeit entscheiden, obwohl der Preis der Einheit damit deutlich steigt.

Wem gebe ich **LUFTÜBERLEGENHEIT**?

TIP 11: Einige Ihrer Flugzeuge (und Schiffe) sollten die Sonderfähigkeit »Luftüberlegenheit« haben, da sie sonst gegnerische Flugzeuge außerhalb einer feindlichen Basis nicht angreifen können. Idealerweise stationieren Sie in Ihren Städten neben Infanteristen stets auch Flieger, die vorbeifliegende feindliche Flugzeuge abfangen können. Falls Sie das nicht wollen, sollten Sie darüber nachdenken, Ihre normalen Garnisonstruppen mittels »Luftüberlegenheit« (und vielleicht sogar »Hypnotischer Trance«) zu Allround-Verteidigern auszubauen.



Tip 11: Flieger mit Luftüberlegenheit greifen selbständig an.

TRANCE *für Former*

TIP 12: Ihre Former (egal ob an Land oder auf See) sollten die teure »Hypnotische Trance« unbedingt bekommen, da die Terraforming-Maschinen sonst allzu oft Psychoviren zum Opfer fallen.

FUNKSTÖRGERÄT *kostenlos*

TIP 13: Das »Funkstörgerät« ist kostenlos, wenn Ihre Einheit mindestens mit einem Synthmetall-Panzer ausgerüstet ist. Sollten Sie allerdings eine zweite, kostenpflichtige Fähigkeit dazukaufen, müssen Sie auch das Funkstörgerät bezahlen.

TIEFENRADAR *für Luft und See*

TIP 14: Jede Ihrer See- und Lufteinheiten sollte mit einem »Tiefenradar« ausgerüstet werden, da es für Flieger und Schiffe kostenlos zu haben ist.

Mobile **REPARATUR**

TIP 15: Rüsten Sie einen schwimmenden Transporter zur mobilen Reparaturstation aus: Mit den Eigenschaften »Trägerdeck« und »Reparaturbereich« ausgestattet, stationieren Sie ihn an der Küste nahe der Front. Nun können Sie beschädigte Bodentruppen und Flieger dort wieder auf Vordermann bringen. Zusätzlich können Flugzeuge nachtanken. Vergessen Sie nicht, den wehrlosen Transporter zu eskortieren. GUN



Tip 15: Ein gut ausgerüstetes Reparaturschiff wie dieses kann Ihnen nützliche Dienste leisten.

König in sieben Schritten

Quest for Glory 5

Sieben Prüfungen trennen Sie vom Königsthron. Kein Grund zu verzagen, denn mit unserer Lösung gehört das Reich schon so gut wie Ihnen.

Tapfere Helden in Sierras Adventure-Rollenspiel Quest for Glory 5 müssen im Fantasy-Land Silmaria ganz schön ackern: Mystische Biester und machtlüsterne Intriganten erschweren den Aufstieg zum Herrscher. Unsere Lösung verrät Ihnen den schnellsten Weg auf den Chefsessel.

Auf **EINKAUFS-BUMMEL**

TIP 1: Bevor Sie sich an die Erfüllung des ersten Ritus machen, sollten Sie die Stadt gründlich unter die Lupe nehmen. Gehen Sie vor der Halle der Könige nach rechts, und sprechen Sie mit Rakeesh. Laufen Sie dann zum Marktplatz, und unterhalten Sie sich mit allen Händlern. Von Wolfie erwerben Sie das Bild, eine Karte und mehrere Amphoren. In der Apotheke kaufen Sie eine Flasche Poison-Cure-Pillen und stibitzen eine Pfefferschote von dem Büschel hinter Julanar. Auch Nicht-Zauberer machen noch einen Abstecher zu Shakras Magieladen, um dort die nützlichen Magie-Magnete zu erwerben.

Gegen **GIFT** *wappnen*

In der **SCHULE**

TIP 2: Am Hafen feilschen Diebe beim Zentaurenschmied um einige Dolche. Betreten Sie die Schule des Famous Adventurers, und stöbern Sie ein wenig in den Büchern; sie enthalten zahlreiche Hinweise für spätere Rätsel. Laufen Sie dann nach links in den vierten Teil der Stadt, und besuchen Sie dort die Abenteurergilde. Tragen Sie sich in das ehrwürdige Gildenbuch ein, und informieren Sie sich am schwarzen Brett über offene Aufgaben.

Zimmer **FREI**

TIP 3: Gehen Sie anschließend zur Gaststätte Gnome Ann's Inn am linken Rand der Stadtmauer, und lassen Sie sich den Schlüssel geben. In Ihrem Zimmer nehmen Sie das Laken aus der Kommode und deponieren einen der Zaubermagneten in der Truhe. Streifen Sie nun so lange durch die Straßen von Silmaria, bis es endlich Abend wird.

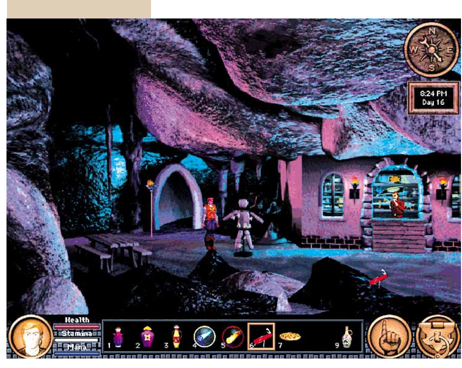
NÄCHTLICHE *Unternehmungen*

TIP 4: Das Dead Parrot Inn ist ab 18 Uhr geöffnet, also statten Sie ihm gleich einen Besuch ab. Am Glücksrad können Sie Ihre Wurffähigkeit verbessern und nebenbei noch Geld verdienen. Eine Etage höher hängt das Wettbrett der Arena, wo sich Krieger sofort zum Kampf anmelden. Merken Sie sich den Tag für das Duell; an dessen Abend müssen Sie in der Arena (rechts neben der Halle der Könige) auftauchen. Paladine können in manchen Nächten im Obergeschoß des Inns einem Geist begegnen, der ihnen die Fähigkeit »Untote vernichten« beibringt.

GEISTER-STUNDE

DIEBESGILDE *entdecken*

TIP 5: Diebe zeigen dem am Tisch sitzenden Arestes das Geheimzeichen, worauf er Ihnen den Weg zur Diebesgilde weist. Gehen Sie links der Brücke zur Basis des Turms hinab, und benutzen Sie den Werkzeugkasten mit der Mauer. Entschärfen Sie die Falle, und betreten Sie die Gilde. Hier treffen Sie in späteren Nächten Kollegen, können Utensilien einkaufen und Ihre Diebesfähigkeiten trainieren.



Tip 5: In der Diebesgilde trainieren Sie Ihre Fingerfertigkeit und schnacken mit Kollegen.

GELD *verdienen*

TIP 6: Benutzen Sie den Magneten aus Ihrem Inventar, um in Ihr Zimmer zurückzukehren, und schlafen Sie bis zum nächsten Morgen. In Waffen und Rüstung verlassen Sie die Stadt und laufen zur nahegelegenen Drachenstatue im Norden, wo praktisch immer ein Kampf ansteht. Erlegten Gegnern nehmen Sie Geld und Gegenstände ab und füllen im Notfall Energie und Lebenspunkte durch kurzes Rasten oder mit Pillen wieder auf. Packen Sie außerdem etwas Wachs aus dem Bienenstock am Boden ein. Erbeutete Waffen verkaufen Sie beim Schmied. Wiederholen Sie Kämpfen und Verkaufen, bis Sie 1.000 Drachmas beisammen haben. Sobald Sie die auf das Konto in der Bank einzahlen, beginnen die Rites of Rulership.

WACHS *einsacken*

Rite of Freedom

Gefecht im **FISCHER-DORF**

TIP 7: Suchen Sie das Ihnen zugeteilte Fischerdorf auf der Karte, und marschieren Sie dorthin. Achten Sie darauf, daß Ihre Energiebalken voll sind und Sie einige Rationen Heil- und Stamina-Pillen im Gürtel tragen. Das Dorf füllt sich immer wieder mit neuen Kämpfern; halten Sie sich also nicht zu lange mit Gefechten im Freien auf. Durchstöbern Sie statt dessen die Häuser nach einer Truhe. Wenn Sie aus dieser das Siegel nehmen, ist die Siedlung befreit. Um wertvolle Beute zu machen und Erfahrung zu sammeln, sollten Sie auf die gleiche Weise auch die anderen vier Fischerdörfer retten.

SIEGEL *bergen*

Rite of Conquest

FESTUNG *erobern*

TIP 8: Mieten Sie das Boot von Andre, den Sie jeden Vormittag am Hafen finden. Damit fahren Sie zu der kleinen Insel im Südwesten. Im Schutz der Dunkelheit setzt Andre Sie an der Küste ab. Als Dieb schleichen Sie an den Wachen vorbei, klettern durch die Abwasserrinne nach oben und schlagen alle Gegner mit dem Knüppel nieder. Als Zauberer rüsten Sie sich mit dem Reversal-Spruch, bevor Sie gegen den Magier antreten. Kämpfer und Paladine nehmen den direkten Weg und schlagen sich durch die Masse der Angreifer.

Per **MAGNET** *zurück*

Benutzen Sie die Magneten, um mit dem Schild des Generals zur Halle der Könige zurückzukehren.

Rite of Valor

PEGASUS-FEDERN *finden*

TIP 9: Am Nordrand der Insel Marete lebt ein Pegasus; machen Sie sich dorthin auf den Weg. Bevor Sie die Felsnadeln erklimmen, füllen Sie zwei Amphoren am Fluß mit Hippocrene Water. Um die begehrten Federn zu erreichen, stellt sich der Held rechts auf die Wippe und bringt den Felsbrocken mit einem Dolchwurf zu Fall. Über die herunterhängende Baumwurzel klettern Sie zur zweiten Felskuppe und nehmen die Pegasusfedern an sich. Diebe erreichen das gleiche Ziel mit Seil und Wurfhaken, Zauberer schweben einfach per »Levitate« nach oben. Der Magnet bringt Sie anschließend wieder in die Stadt.



Tip 9: Der Magier hat's leicht: Per Schweben-Spruch geht's problemlos in Windeseile auf den Gipfel.

FEDERN *zur Apotheke*

Sie können einen Teil der Federn an Salim in der Apotheke verkaufen, der dann in Zukunft Stamina-Tränke herstellen kann. Behalten Sie aber auf jeden Fall einige Federn im Inventar zurück. Eine der wassergefüllten Amphoren schenken Sie dem Famous Adventurer, der Ihnen von nun an mit nützlichen Tips zu jedem Ritus weiterhilft.

Nach **SCIENCE ISLAND**

TIP 10: Der östliche Ausgang der Stadt führt Sie zu Science Island. Bevor Sie dorthin aufbrechen, kaufen Sie beim Waffenhändler einen Speer und (als Kämpfer) einige Dolche. Setzen Sie die Windmühle mit dem linken Hebel in Gang. Wenn Sie kräftig am rechten Hebel zerren, verabschiedet dieser sich ins Wasser. Setzen Sie den Speer ein, und starten Sie die Seilbahn. Wenn die Gondel am Steg auftaucht, legen Sie den Schalter zurück. Aus der Gondel heraus bewerfen Sie den Hebel mit einem Dolch oder Forcebolt, um die Bahn in Gang zu setzen.

FLIEGER *bauen*

TIP 11: Beantworten Sie auf Science Island die Fragen auf der Anzeige neben dem großen Rad. Innen hängt an der Wand das Fluggerät, das Sie für die Reise zur Hydrainsel benötigen; der Wissenschaftler läßt aber nur wahre Forscher damit experimentieren. Ein Blick auf die Schautafel hilft weiter: Echte Forscher kennen sich mit Pizza aus.

PIZZA *belegen*

Besorgen Sie bei Marrak auf dem Marktplatz je eine der beiden Pizzen. Die Peperonipizza verfeinern Sie mit Pfeffer, die Artischockenpizza mit Anchovis (bekommen Sie von Andre am Hafen). Geben Sie dem Wissenschaftler eine Pizza (tagsüber: Artischocke, nachts: Peperoni), um sich als Forscher auszuweisen. Nun können Sie die Flügel mit Wachs und Pegasusfedern flugtauglich machen und zur Insel der Hydra aufbrechen.

Gemeinsam gegen die **HYDRA**

TIP 12: Bevor Sie den Kampf gegen die schreckliche Hydra beginnen, füllen Sie am Baum eine Amphore mit der klebrigen Flüssigkeit. Hacken Sie dann auf das dreiköpfige Ungeheuer ein, bis Elsa erscheint und ihre Hilfe anbietet. Gemeinsam besiegen Sie die Hydra ohne Probleme. Untersuchen Sie den Leichnam, und überlassen Sie Elsa die Zähne, wenn Sie als Paladin oder Krieger spielen.

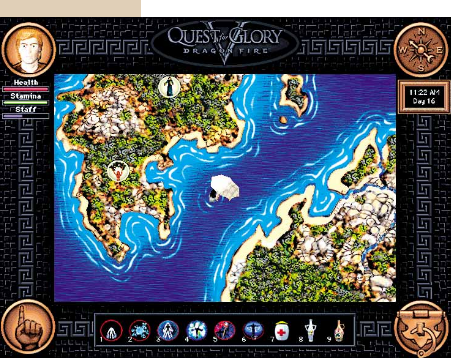
Höhle **PLÜNDERN**

In der Höhle nehmen Sie alle Wertsachen an sich und untersuchen die Truhe. Diebe entschärfen die Falle am Schloß, Magier zaubern aus sicherer Entfernung »Trigger«, Kämpfer hoffen, die Explosion zu überleben. Mit der Beute geht's per Magnet zurück zur Stadt.

Rite of Destiny

Ballon **BAUEN**

TIP 13: Was Sie für den Ballon alles brauchen, steht in einem Buch beim Famous Adventurer. Die Ballonhülle näht Gnome Ann für Sie, wenn Sie ihr das Bild zeigen. Eine Heizschale erhalten Sie auf gleichem Weg vom Obsthändler Marrak. Gehen Sie damit auf die Plattform auf Science Island, und steuern Sie den Kran mit der Schalttafel so, daß die Fluggondel geborgen wird. Die richtigen Einstellungen sind: 100, 50, geschlossen. An dem Luftschiff befestigt Ihr Held das Seil aus der Hydrahöhle, die Hülle und die Heizschale; die Ballonhaut behandeln Sie mit der klebrigen Masse und entzünden die Schale mit dem Zunderkasten.



Tip 13: Mit dem Luftschiff sind alle Inseln erreichbar.

Plauderei mit dem **ORAKEL**

TIP 14: Steuern Sie die große Insel im Nordwesten an. Nach der Landung betreten Sie den Tempelhof und lesen die Inschrift an der Statue. Eine Geldspende in das Wasserbecken erweckt die Sibyl zum Leben. Sie nehmen das Siegel an sich und pflücken den schwarzen Lotus aus dem Brunnen.

Salim den **LOTUS** *geben*

Das Luftschiff bringt Ihren Helden zurück zur Stadt. Dort übergeben Sie Salim in der Apotheke den Lotus. Achtung: Benutzen Sie die Magneten nur, wenn Sie Ihren Ballon danach noch erreichen können!

Rite of Courage

Einmal **HÖLLE** *und zurück*

TIP 15: Bevor Sie in Richtung Unterwelt losziehen, kaufen Sie beim Lebensmittelhändler Marrak Gyros, Pralinen und Peperonipizza. Stellen Sie außerdem sicher, daß Sie noch drei leere Amphoren bei sich tragen. Wandern Sie zum Flußtal südwestlich des Vulkankraters. Schöpfen Sie etwas Wasser neben dem gemeuchelten Wächter, und gießen Sie es ganz links wieder in den Fluß. Das Tor zur Hölle öffnet sich, doch Höllenhund Zerberus versperrt den Weg. Beschwichtigen Sie die drei Köpfe mit den vorher gekauften Nahrungsmitteln, und treten Sie durch das Portal.

Futter für **ZERBERUS**

SEELEN *retten*

TIP 16: Die Unterwelt wimmelt von Geistern, an denen Sie am besten vorbeirennen. Paladine haben mit ihrer Fähigkeit »Untote zerstören« leichtes Spiel. Halten Sie sich rechts, springen, klettern oder schweben Sie den Felsvorsprung hinunter, und laufen Sie durch das Tor. Weiter geht's nach links durch den Drachenschädel und anschließend ganz nach rechts zum Höllenpalast. Entscheiden Sie sich im folgenden Gespräch für die Seele von Erana oder Katrina.

WASSER *schöpfen*

TIP 17: Als Beweis für Ihren höllischen Ausflug müssen Sie noch Wasser aus dem Fluß Styx mitnehmen. Füllen Sie also eine Ihrer Amphoren an dem Strudel mit Wasser des Lethe-Stroms. Dort befindet sich am unteren Bildrand auch ein schmaler Sims, den Ihr Held entlanggehen kann. Dahinter erreichen Sie ein ruhiges Flußbett, aus dem Sie Styx-Wasser schöpfen. Halten Sie sich auf dem Rückweg links, rechts und rechts, um der Unterwelt wieder zu entfliehen.



Tip 17: Um Styx-Wasser zu finden, müssen Sie vorn auf dem Sims am Strudel vorbeibalancieren.

Rite of Peace

Für Nicht-schwimmer **VERBOTEN**

TIP 18: Wenn Sie die Fähigkeit »Schwimmen« noch nicht gelernt haben, sollten Sie das jetzt mit Hilfe eines Buchs im Haus des Famous Adventurers nachholen. Der alte Mann gibt Ihnen zudem wertvolle Hinweise für den Umgang mit der Königin von Atlantis. Pflücken Sie unbedingt ein paar Blumen neben der Apotheke. Ein Amulett für Unterwasser-Atmung erhält Ihr Held von der Dame, die er aus der Unterwelt gerettet hat. Katrina treffen Sie auf einer Insel südöstlich der Stadt, Erana hält sich auf einem nordöstlich gelegenen Eiland auf.

Amulett von der **DAME**

Auf **TAUCH-TOUR**

TIP 19: Mit dem Talisman und einem Speer bewaffnet, fliegen Sie zur Vulkaninsel im Westen von Marete. Unter Wasser öffnen Sie das Tor mit Hilfe des Speers. Links vom Hauptportal des Unterwasserpalasts läßt sich eine der Wandplatten entfernen, wodurch Sie direkt in den Thronsaal gelangen. Der Königin überreichen Sie die Blumen und sprechen sie auf den Famous Adventurer an, um Frieden zwischen Menschen und Tritonen zu erwirken.

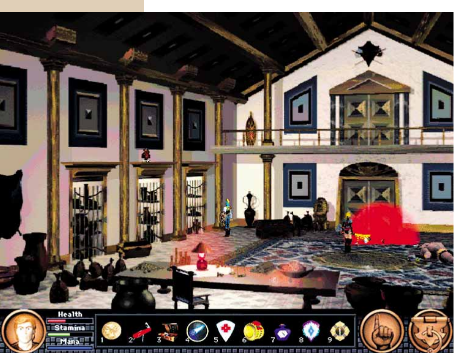
Rite of Justice

Kampf dem **MÖRDER**

TIP 20: Sie müssen den Attentäter nicht suchen, er findet Sie: Sobald Sie in der Nacht vom Hafen in Richtung Gnome Ann's Inn laufen, lauert Ihnen der hinterhältige Schurke auf der Brücke auf. Besiegen Sie ihn im Kampf, und benutzen Sie Poison-Cure-Pills, wenn er Sie mit dem vergifteten Dolch erwischt. Nach der fälligen Besprechung in der Halle der Könige sollten Sie Ihre Vorräte an Tränken auffrischen und sich für den Endkampf wappnen. Sobald Sie sich schlafen legen, beginnt das Finale.

MINOS *stellen*

TIP 21: Kämpfen oder schleichen Sie sich durch die Armee an Wachen bis zu Minos' Villa. Innen setzt sich Ihr Held erneut gegen eine Horde von Gegnern durch. Hinter der Tür oben links wartet der Hausherr bereits in Begleitung eines ausgewachsenen Minotauren auf Sie. Elsa hilft beim Kampf, wenn Sie ihr die Dietriche vom Tisch an die Gittertür bringen. Nachdem Minos in den Tod gestürzt ist, entschärfen Sie die Falle an der Tür oben links und brechen auf in den Endkampf.



Tip 21: Durch die Tür links oben entkommen Sie aus Minos' Villa. Vorsicht: erst Falle entschärfen.

Das Ende des **DRACHEN**

TIP 22: Sie haben nur begrenzt Zeit, um den Drachen zu besiegen; speichern Sie sicherheitshalber an dieser Stelle Ihren Spielstand. Bitten Sie dann Toro und Gort, daß sie die Drachensäule aufrichten. Wenn Ihr starker Held kräftig mithilft, steht der Stein auch schnell wieder gerade. Sprechen Sie einen Ihrer Gefährten an, und erklären Sie ihm, daß er leider sein Leben für die gute Sache opfern muß. Hacken Sie dann aus Leibeskräften auf den Drachen ein; ein Feuertrank schützt Sie vor der sengenden Lava. Verfolgen Sie das üble Ungeheuer, wenn es abhebt, und holen Sie es dann mit Zaubern oder Dolchwürfen endgültig vom Himmel. Gratulation – Sie sind fortan Silmarias neuer König. CS



Tip 22: Jetzt wird's ernst: Den fiesen Drachen bezwingen Sie nur durch Teamwork.

FEUERTRANK *nicht vergessen*

Tips vom Chef-Designer

Pizza Syndicate

So viel Spaß der Weg zum eigenen Pizza-Imperium auch macht – ganz leicht ist er nicht. Unsere Tips, die aus der Feder von Chefdesigner Hans-Arno Wegner stammen, machen auch Sie spielend zum Teigfladen-Tycoon.

Hinter der bunten Fassade des Pizzabäckerspiels von Software 2000 verbirgt sich eine knallharte Wirtschaftssimulation. Der Chef-Designer des Hefeteig-Epos hat für die GameStar-Leser die besten Einsteiger-Tips zusammengestellt.

Allgemeine Tips

KUNDEN *beobachten*

TIP 1: Jeder einzelne Stadtbewohner oder Angestellte ist eine eigene, unabhängige Persönlichkeit, deren Verhalten nicht vorbestimmt ist oder in Zahlenwerte gefaßt werden kann. Deshalb sollten Sie sich zu Beginn die Zeit nehmen, die Gewohnheiten der potentiellen Kunden in Ruhe zu beobachten.

UNI- *und Kinonähe suchen*

TIP 2: Bevor Sie ein Lokal kaufen oder mieten, werfen Sie einen Blick auf die unmittelbare Nachbarschaft. Vor allem in der Nähe von Kinos und Universitäten herrscht reger Durchgangsverkehr.

Charakterwahl

CHARAKTER *anpassen*

TIP 3: Es ist in der Regel besser, keinen Standardcharakter auszuwählen, sondern eine zufällig generierte Spielfigur den eigenen Ansprüchen anzupassen. Die kann auf den Gebieten, die Sie selbst übernehmen möchten, ruhig schlecht sein. Auf diese Weise bilden Sie ein perfektes Team mit Ihrem Alter Ego.

Automatik braucht **INTELLIGENZ**

TIP 4: Wenn Sie viele Aufgaben an Ihren Charakter delegieren möchten, sollten bestimmte Werte möglichst hoch sein: Intelligenz ist für eine gute Automatik unverzichtbar. Wenn Sie Ihre Standorte nicht selbst auswählen, ist die Persönlichkeit wichtig. Sollen Ihre Rezepte automatisch erstellt werden, muß Ihr Charakter ein guter Koch sein. Der Managementwert sollte immer hoch liegen. Außerdem sollte Ihr Charakter möglichst gesund und beliebt sein.

Standortwahl

ZENTRALE *Plätze suchen*

TIP 5: Am Beginn jeder Mission steht die Standortwahl. Man sollte sich zu Beginn Standorte suchen, die nicht zu teuer sind, aber einen hohen Anteil an Laufkundschaft haben. Solche Plätze sind meist in der Nähe von Brücken oder Tunneln zu finden. Ideal ist dabei ein Gebäude, das relativ zentral gelegen und dabei möglichst freistehend ist.



Zu TIP 5: Errichten Sie Ihre neuen Pizzerien bevorzugt an gut erreichbaren, zentral gelegenen Plätzen.

TIP 6: Sobald Sie auf ein Haus klicken, erhalten Sie Informationen, wer das Gebäude wann frequentiert. Das bedeutet nicht, daß sich die angezeigten Personen tatsächlich zu diesem Zeitraum im Gebäude aufhalten. Die Gebäude sind vielmehr als »Magneten« zu verstehen. Je stärker der Magnet, und je länger er aktiviert ist, desto attraktiver ist die Gegend in der Nähe dieses Gebäudes. Vor allem jedoch sollten Sie immer auf die Anzahl der Personen in den Straßen achten.

GEBÄUDE-INFO *einholen*

Bankverbindung

Kredite nur bis **DISPO-GRENZE**

TIP 7: Sie brauchen auf jeden Fall eine Bankverbindung, weil Sie sonst sehr schnell pleite gehen können. Da die Personal- und Gebäudekosten erst am Ende eines Quartals abgebucht werden, können Sie schnell und unerwartet in arge finanzielle Schwierigkeiten geraten. Diese Kosten werden in der Bilanz zunächst nur geschätzt. Bedenken Sie, daß Sie nur bis zur Dispo-Grenze problemlos Schulden machen können. Sobald Sie über der Dispo-Grenze sind, werden nur noch laufende Kosten abgebucht. Sie können dann keine Einkäufe mehr tätigen!



TIP 7: Ohne Bankverbindung gibt es keinen Kredit.

Statistiken

BASISZEIT *beachten*

TIP 8: Alle Filialen in allen Städten werden nach der Basiszeit abgerechnet. Immer zum Quartalswechsel

dieses Intervalls werden alle Statistiken neu gestartet. Deshalb ist es durchaus sinnvoll, manchmal (beispielsweise beim Betrachten der Bilanz) auf die Basiszeit umzuschalten.

Personal

FRÜH Personal einstellen

TIP 9: Sie sollten Ihr teures Personal möglichst früh aussuchen, damit die Bediensteten so schnell wie möglich in die Nähe der Filiale umziehen können, während Sie in Ruhe das Lokal einrichten. Diese Zeit würde Ihnen ansonsten verloren gehen.

ÖFFNEN rund um die Uhr

TIP 10: In den meisten Fällen ist es am sinnvollsten, die Filiale 24 Stunden geöffnet zu halten, da es an guten Standorten durchgehend genug Gäste gibt. Für eine gut besuchte Filiale benötigen Sie in der Regel zwei Köche, vier Servicekräfte und einen Manager. Wenn möglich, sollten (bis auf den Manager) alle Mitarbeiter Vollzeitkräfte sein – besonders die Köche. Achten Sie neben dem Leistungsgrad besonders auf eine hohe Motivation. Ist die Motivation eines Mitarbeiters zu niedrig, sollten Sie in dessen Personalakte mit einigen Gehaltserhöhungen kräftig nachhelfen.

Planänderungen kosten ZEIT

TIP 11: Denken Sie daran, daß jeder Ihrer Mitarbeiter, den Sie durch eine Personalplanänderung oder Filialschließung nach Hause schicken, frühestens nach einer Pause von zwei Zeitzonen erst wieder zur Arbeit erscheint. Sie können nicht verhindern, daß sich Ihre braven Mitarbeiter nach Feierabend wenigstens ein kleines bißchen ausruhen.

Verhalten beobachten

Verkaufsteam OPTIMIEREN

TIP 12: Ein Blick in die Filiale zeigt Ihnen schnell die Schwachstellen Ihres Personalbestands. Wenn viele Gäste mit Warte-Animation sitzen und viele Gäste mit durchgestrichener Warte-Animation gehen, dann sollten Sie mehr Servicekräfte einstellen. Sitzen hingegen viele Gäste ohne Pizza und ohne Warte-Animation ungeduldig auf den Plätzen, dann ist die Leistung von Koch oder Ofen zu gering. Ein gut abgestimmtes Team erkennen Sie immer daran, daß der Koch ständig Teig rührt und der Service nicht lange in der Küche herumsteht.



TIP 12: Wartende oder verärgerte Kundschaft ist ausgesprochen schlecht fürs Geschäft.

Filiale

Auf Qualität der MÖBEL achten

TIP 13: Falls in der Mission nicht gerade Qualitätsmöbel für Bonzen oder Yuppies verlangt werden, hat sich die Drei-Sterne-Einrichtung bewährt. Achten Sie jedoch darauf, daß Sie innerhalb einer Filiale immer nur Möbel einer Stilrichtung verwenden.

Nicht am OFEN sparen

TIP 14: Bei der Auswahl des Ofens sollten Sie nicht sparen. Die Summe der Leistungsgrade der Öfen sollte höher sein als die aller gleichzeitig arbeitenden Köche. Ein guter Koch am schlechten Ofen nützt so wenig wie gutes Servicepersonal bei schlechten Köchen. Als Zutatenqualität genügen meist zwei Sterne.

MÖBEL optimal plazieren

TIP 15: Achten Sie bei der Möblierung immer auf kurze Wege für Ihr Personal und gute Zugangswege zu jedem Sitzplatz. Nur so können Gäste und Service alle Plätze erreichen. Stellen Sie niemals etwas in den Türbereich oder zu nahe an die Tische (außer den Stühlen natürlich). Eine derartige Blockade kann im ungünstigsten Fall den Zugang zu Stühlen oder der ganzen Filiale versperren. Am besten ist es, wenn Sie an einen kleinen Tisch maximal vier Stühle stellen. Vergessen Sie nicht, einige Tischseiten frei zu lassen, damit auch Rollstuhlfahrer einen Platz finden.


TIP 15: In einem geschmackvollen Ambiente läßt die zahlende Kundschaft mehr Geld springen.

Speisekarte

PREISE am Limit halten

TIP 16: Versuchen Sie nie, alle Zielgruppen mit nur einem Rezept zufriedenzustellen! Machen Sie es anders herum: Wählen Sie die beiden Zielgruppen aus, die das betreffende Rezept bereits am meisten mögen. Nun erhöhen Sie den Preis solange, bis deren Smileys gerade noch grün sind. Je größer Ihre Filiale, desto höhere Preise werden akzeptiert.

AUSWAHL zählt

TIP 17: Die Speisekartenbewertung ist übrigens nicht die Summe der Rezeptbewertungen. Statt dessen werden Auswahl (Standardrezepte, Originale und andere Rezepte) sowie Preis bewertet. Es sollten auf jeder Speisekarte für eine gute Gesamtbewertung ungefähr drei Standardrezepte stehen.

Werbung

Vergleichen LOHNT

TIP 18: Die Größe des Einflußkreises ist wichtig für das Überleben Ihrer Filiale. Diese Größe wird durch die Filialgröße und die Beliebtheit (Ihres Charakters sowie des Personals der Filiale) bestimmt. Die einzige Möglichkeit, den Einfluß darüber hinaus zu vergrößern, ist das Schalten von Werbung. Als allererste Werbemaßnahme haben sich Handzettel bewährt. Wenn Sie genug Geld haben, sollten Sie Fernseh- oder Kinowerbung schalten. Images haben



TIP 18: Die wichtigen Werbe-Smileys sollten möglichst immer im grünen Bereich sein.

IMAGES *lohnen sich*

den Vorteil, daß sie unabhängig von der Konkurrenz wirken. Bereits ab der Zeitungswerbung können sich Images sehr lohnen.

AUSSAGE *treffen*

TIP 19: Eine Werbeaussage erhöht die Wirkung Ihrer Anzeige, jedoch vergleichen Sie sich dann mit der Konkurrenz. Wenn Sie die Köche, den Service, die Einrichtung oder rechts den Preis aktivieren, dann behaupten Sie damit, auf diesen Gebieten besser als die Konkurrenz zu sein. Experimentieren Sie so lange mit einer Werbeaussage herum, bis die beste Smileykombination unten erzielt wird. Dies ist um so leichter, je besser Ihr Unternehmen tatsächlich im Vergleich zur Konkurrenz abschneidet.

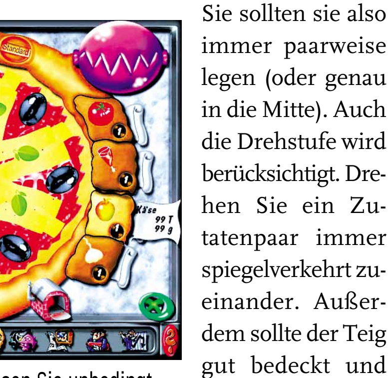
Werbung **VARIIEREN**

Rezepte

SYMMETRIE *beachten*

TIP 20: Achten Sie bei Ihren eigenen Rezepten darauf, daß alle Zutaten möglichst symmetrisch liegen. Sie sollten sie also immer paarweise legen (oder genau in die Mitte). Auch die Drehstufe wird berücksichtigt. Drehen Sie ein Zutatenpaar immer spiegelverkehrt zueinander. Außerdem sollte der Teig gut bedeckt und gleichmäßig dick belegt sein. Wenn Sie eine Pizza mit unterschiedlichen Belagbereichen kreieren möchten, verwenden Sie auf jeden Fall die zwei möglichen Pizza-Unterteilungen (halbiert, geviertelt). Wenn die Unterteilung nicht aktiv ist, wird Ihr Rezept als höchst unsymmetrisch bewertet.





TIP 20: Bei Eigenkreationen müssen Sie unbedingt auf die Symmetrie des Belages achten.

Kurierdienst

Perfekten **FAHRER** *wählen*

TIP 21: Sie sollten immer genau überlegen, welchen Fahrer Sie beauftragen. Ein guter Fahren-Wert bringt große Vorteile durch die erhöhte Geschwindigkeit. Wenn der Wert maximal ist, können Sie sogar der Polizei entfliehen. Sollten Sie mal unnötigerweise mehr als einen Kriminellen zu einer Kurierfahrt mitgenommen haben, ist immer der als erstes ausgewählte Ganove (ganz links in der Fußzeile) der Fahrer. Mit Kurierdiensten läßt sich, besonders am Anfang eines Spiels, leicht Geld verdienen, damit Sie sich die ersten Waffen leisten können.



TIP 21: Mit kriminellen Kurierfahrten verdienen Sie sich Ihr erstes eigenes Schwarzgeld.

Zerstörungsaktionen

KNÜPPEL *nicht vergessen*

TIP 22: Für einen Zerstörungsüberfall sind vier Schläger und ein bis zwei Profikiller die richtige Mannschaft. Alle Einbrecher und Profikiller sollten mit einem Maschinengewehr bewaffnet sein. Die Schläger werden mit einfachen Knüppeln ausgerüstet. Zuerst erledigen die Killer vorhandene Gegner. Danach klikken Sie mit der rechten Maustaste nacheinander für jeden Schläger auf ein anderes Möbelstück oder eine Kiste, warten, bis die Objekte demoliert sind, und schicken die Schläger dann zu den nächsten Gegenständen.



TIP 22: Mit Feuer und Gewalt vernichten Sie das Lager der störenden Konkurrenz.

Ausrauben

Auf **TEAMWORK** *achten*

TIP 23: Wenn Sie ein Gebäude ausräumen, haben Sie nur wenig Zeit dafür. Deshalb müssen Sie sehr zielgerichtet vorgehen. Schicken Sie nacheinander Ihre Schläger mit einem Linksklick zu verschiedenen Gegenständen. Jetzt warten Sie, bis alle Schläger ihr Zielobjekt aufgenommen haben. Nun klicken Sie nacheinander für jeden Schläger auf die Ladefläche des Lastwagens. Sobald alle Männer ihre Beute brav abgeliefert haben, beginnen Sie wieder von vorne, bis alle Kisten eingeladen sind.

Banküberfall und Gefängnisausbruch

Geschossen **AUSWEICHEN**

TIP 24: Ein gutes Trio für eine Gewalt-Aktion wie einen Gefängnisausbruch oder einen zünftigen Banküberfall sind ein Einbrecher und zwei Profikiller. Alle sollten dabei mit Maschinengewehren bewaffnet sein. Aufgrund des guten Schießen-Wertes eines Killers können Sie durch schnelles Klicken mit der rechten Maustaste sehr schnell feuern. Fünf bis sieben Schuß sollten für einen Polizisten normalerweise reichen. Sie dürfen aber auf keinen Fall im Kugelhagel der Gegner stehenbleiben! Bewegen Sie Ihren Mann immer etwas seitlich zur Schußrichtung, damit er den gefährlichen Kugeln ausweichen kann. MIC



TIP 24: Ein kleines, effektives Team von drei Mann reicht für einen erfolgreichen Bankraub.

Große Blizzard-Verlosung

Gewinnen Sie mit GameStar

Unter allen ausgefüllt eingesandten Mitmachkarten verlosen wir in Zusammenarbeit mit Blizzard Deutschland Spitzengewinne im Gesamtwert von rund 12.000 Mark.

Einsendeschluß ist der 30. April 1999.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Blizzard-Fanpakete

Blizzard hat für die GameStar-Leser **25** ultimative **Fanpakete** geschnürt. Jedes der Packs enthält nahezu alles, was die Firma bisher veröffentlicht hat – und noch einige Besonderheiten als Bonus. Die glücklichen Gewinner finden in jedem Paket je ein **WarCraft 2 Exklusiv-Edition, Diablo, StarCraft** und **StarCraft Brood War**. Dazu kommen **5** edle **Actionfiguren**: **Orc** und **Mensch** aus WarCraft 2 sowie **Protoss**, **Zerg**, **Terraner** aus StarCraft. Die restlichen Preise können Sie in keinem Laden kaufen. In jedem Fanpaket sind noch **3 T-Shirts** mit Motiven zu **Diablo 2**, **StarCraft** und **Blizzard**, sowie eine **Blizzard-Baseballcap** und ein schickes **Mousepad**. Der Gesamtwert aller Blizzard-Fanpakete beträgt ungefähr **12.000 Mark**.



Actionfiguren: Blizzards neuester Streich sind Actionfiguren zu WarCraft 2 und StarCraft. In jedem Fanpaket finden Sie einen Ork und einen Ritter aus WarCraft 2, sowie Vertreter aller drei StarCraft-Rassen.

Fan-Artikel: In keinem Fanshop bekommen Sie die exklusiven Blizzard-Artikel. Jedes Paket enthält eine Baseball-Kappe, hochwertige T-Shirts mit StarCraft-, Diablo 2- und Blizzard-Logos sowie ein Mauspad für Ihren Schreibtisch.

Spiele: Die größten Hits der bisher von Blizzard veröffentlichten Spiele finden Sie im Fanpaket: Die WarCraft 2 Exklusiv-Edition (enthält Beyond the Dark Portal), Diablo und StarCraft nebst Addon Brood War.



Was bringen die neuen 3D-Chips?

Voodoo 3 gegen TNT 2

Erste Benchmarks von Voodoo 3 und Riva TNT 2 zeigen: Die dritte Generation der dritten Dimension dringt in neue Geschwindigkeitsregionen vor und ist damit für die Spiele-Highlights des Jahres bestens gerüstet.

Allmählich scheinen sich die meisten Chipschmieden auf die Entwicklung neuer 3D-Raketen einzuschießen: Das Tempo zieht nicht nur bei der Hardware an, sondern auch bei den immer kürzer werdenden Zeitspannen, in denen neue Produkte präsentiert werden. So haben etwa die beiden dominierenden Hersteller im Spielemarkt, 3Dfx und Nvidia, bereits ein gutes halbes Jahr nach **Banshee** und **Riva TNT** Nachfolger parat, die weit mehr als nur leicht verbesserte Updates sind.

Nachbrenner

Mit atemberaubend neuen Spezialeffekten kann keine der Frühjahrs-Premieren dienen. 3D-Features wie 32-Bit-Rendering, Bump Mapping, Anisotropic Filtering oder Texturkompression beherrschten schon viele Chips des 98er Jahrgangs, nur machten die Spiele bislang davon kaum Gebrauch. Das soll 1999 und erst recht 2000 anders werden; die bis dahin entwickelten 3D-Engines nutzen dann endlich die technischen Möglichkeiten aktueller Beschleuniger aus, die hauptsächlich für bessere Bildqualität sorgen.

Da die Grafikkarten in diesem Punkt ihrer Zeit voraus sind, widmeten sich die Entwickler in erster Linie dem Thema Geschwindigkeit. Chip- sowie Speichertaktraten marschieren stramm in Richtung 200 MHz und sorgen zusammen mit besserer AGP-Ausnutzung, mehreren Texturpipelines und massig Bildspeicher für einen flüssigen Bildaufbau selbst bei höchsten Auflösungen bis zu 1600 mal 1200 Punkten.

Dynamisches Duo

Drei der 3D-Turbos konnten wir bereits in der Redaktion auf ihr Potential hin überprüfen. Mit dem **Riva TNT 2** und dem **Voodoo 3** waren darunter auch die wichtigsten Chips des nächsten halben Jahres. Es handelte sich allerdings um Vorserienmuster, weshalb wir auf eine endgültige Wertung verzichteten. Den vorläufigen Tests nach erwartet uns aber ein ganz heißes Rennen um die Pole-Position, bei dem es andere Hersteller wie Matrox (**G400**), Videologic (**PowerVR 2**) oder S3 (**Savage4**) schwer haben werden, mit einzugreifen. Bereits fertig verpackt erreichte uns dagegen die ATI **Rage 128**, die aufgrund einer mehrmonatigen Verspätung eher ein Überbleibsel der letztjährigen Herbst-Generation darstellt. MG

3Dfx Voodoo 3

Die Truppe von 3Dfx war mal wieder am schnellsten: Ab dem 11. April sollen Karten mit dem neuen Voodoo 3-Chipsatz zu kaufen sein. Und zwar allein unter eigenem Namen, nachdem sich 3Dfx STB einverleibt hat und damit in den USA auf ein hervorragendes Vertriebsnetz zurückgreifen kann. Nachdem weder Guillemot noch Elsa an einem Europa-Vertrag interessiert waren, erscheinen die Boards auch hierzulande mit dem 3Dfx-Label.

Dreimal drei

3Dfx bringt den Chip in verschiedenen Varianten auf den Markt. Das Einstiegsmodell mit dem Zusatz 2000 soll für rund 250 Mark im Händlerregal stehen. Das Standardmodell für knapp 400 Mark trägt den Namen 3000; hier sind Chip und Speicher mit jeweils 166 MHz getaktet. Als vorläufige Krönung der V3-Baureihe darf das Modell 3500 gelten, das mit Taktraten von 183 MHz in dieser Beziehung die komplette Konkurrenz in den Schatten stellt. Bei dem uns zur Verfügung gestellten Prototypen handelte es sich um die 3000er Variante mit 16 MByte SDRAM.

Sparsam ausstaffiert

Als der Voodoo 3 im letzten November erstmals vorgestellt wurde, hagelte es von allen Seiten Kritik. Zwei Nachteile seiner Architektur sind nicht von der Hand zu weisen: Erstens wird auf True-color-Rendering verzichtet, der V3 beschränkt sich auf höchstens 65.000 Farben. Bei den bisher veröffentlichten 32-Bit-Spielen ist damit noch kein Nachteil festzustellen, doch bei Quake 3 müssen mit nur 16 Bit Farbtiefe klare Abstriche bei der Bildqualität gemacht werden. Zweitens unterstützt der Chip maximal 16 MByte Onboard-Speicher. Was vor einem Jahr noch übertrieben viel war, ist inzwischen ein klarer Mangel, zumal Voodoo 3 kein AGP-Texturing erlaubt.

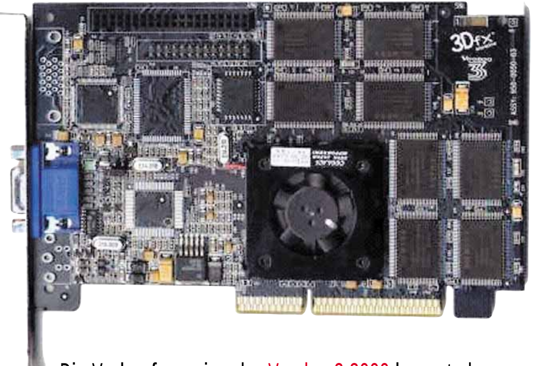
Neue Bestwerte

Unser Testmuster stürzte bei 1600 mal 1200 Punkten regelmäßig ab, was aber laut 3Dfx bis zum Verkaufsstart behoben sein sollte. Schnell genug für diese Auflösung ist der V3: Besonders unter Open GL und Glide geht die Post ab, aber auch bei D3D-Anwendungen markierte das Board neue Bestwerte. Zwar skaliert es wie alle modernen 3D-Chips sehr stark, ist aber auch mit einem schwächlichen PII/233 noch problemlos einsetzbar. Die Bildqualität weiß zu überzeugen: Unter der bereits erwähnten Einschränkung, daß kein 32-Bit-Rendering möglich ist, stellte die Karte alle damit getesteten Spiele in der jeweils maximal möglichen Qualität dar.

Unserem Vorserienexemplar lagen noch keine Open-GL-Treiber bei; der V2-MiniGL-Port von der 3Dfx-Homepage funktionierte jedoch einwandfrei. Der (langsamere) Open-GL-ICD ist noch für den April angekündigt. Wenig komfortabel hat 3Dfx das Kontrollpanel in den Desktop-Einstellungen gestaltet; sowohl unter Glide als auch Direct 3D können nur wenige Optionen den eigenen Vorstellungen angepaßt werden.

Als Fazit läßt sich festhalten, daß Voodoo 3 in puncto Geschwindigkeit ganz vorne liegt und nach wie vor auf den Vorteil der Glide-Schnittstelle verweisen kann. Die verhilft auch zur wohl besten Kompatibilität: Bis auf wenige Ausnahmen dürften alle Spiele sofort ohne Probleme laufen. Dem stehen deutliche Schwächen bei der Hardware-Ausstattung gegenüber: Das Fehlen von AGP-Texturing-Support, 32-Bit-Rendering sowie die maximal 16 MByte Speicher sind zumindest ein gewisses Risiko. Hier bleibt abzuwarten, in welche Richtung sich die Software entwickelt.

→ www.3dfx.com



Die Verkaufsversion der Voodoo 3 3000 kommt ohne Aktivkühler und dafür mit TV-Ausgang.

Benchmark-Vergleich

Spiel	Auflösung	Ergebnis (PII/450 / Celeron 400)
Quake 2	800x600	83,2 / 78,7
	1152x864	44,5 / 44,3
	1600x1200	Absturz – / –
Turok 2	800x600	51,7 / 45,6
	800x600, 32 Bit	nicht möglich – / –
	1280x1024	38,9 / 37,4
Incoming	800x600	79,3 / 73,8
	1024x768	53,6 / 53,5
	1024x768, 32 Bit	nicht möglich – / –
3DMark 99	800x600	3524 / 3050
	800x600, 32 Bit	nicht möglich – / –
	1280x1024	2087 / 1921

Skala: 0 fps, 50 fps, 100 fps; 0 Punkte, 2500 Punkte, 5000 Punkte

■ PII/450. 128 MByte RAM ■ Celeron 400. 128 MByte RAM

Voodoo 3

Typ:	2D/3D-Chip
Hersteller:	3Dfx
Preis:	ab ca. 250 Mark
Hotline:	–

Pro	Kontra
sehr schnell	nur 16 Bit
Glide-API	höchstens 16 MByte
drei Versionen	kein AGP-Texturing

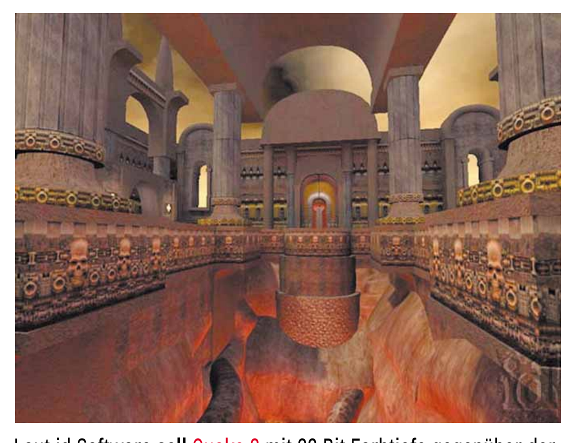
Vorab-Bewertung: Beim Tempo ist der Voodoo 3 top – wer seine Spiele einfach nur flüssig spielen will, ist damit gut bedient. Allerdings ist es möglich, daß mangels 32-Bit-Support und AGP-Texturing mittelfristig nicht mehr alle Spiele optimal auf dem V3 laufen werden.

GameStar Gesamtnote: Keine Note, da Vorabmuster

Nvidia Riva TNT 2

Verdächtig ruhig war es in den letzten Monaten um den TNT-Nachfolger. Auch Nvidia selbst, sonst nie um eine vorlaute Pressemeldung verlegen, hielt sich stark zurück, was Ankündigungen in Bezug auf den neuen Chip anging. Kein Wunder, daß bald die Meinung aufkam, der TNT 2 sei nur ein leicht modifizierter, im Fertigungsprozeß auf 0,25 Mikron umgestellter TNT und stelle im Prinzip das dar, was bereits letzten Herbst hätte herauskommen sollen.

Nun konnten wir uns anhand eines mit 125 MHz getakteten Erazor 3-Prototypen von Elsa vom Gegenteil überzeugen. Leider stand uns das Vorab-Muster nur kurze Zeit zur Verfügung, weshalb wir wie beim Voodoo 3 auf eine endgültige Bewertung noch verzichten.



Laut id Software soll Quake 3 mit 32 Bit Farbtiefe gegenüber der 16-Bit-Version deutlich schöner aussehen.

Die durchgeführten Benchmarks deuten aber schon auf einiges Potntial hin. Allein die flüssig spielbaren 22,7 fps bei Quake 2 in der 1600er Auflösung sprechen eine deutliche Sprache: Aus einer TNT sind nicht mehr als 15,5 fps herauszuholen, die Steigerung beträgt also fast 50 Prozent. Auch bei den anderen Auflösungen konnte die Erazor 3 in etwa mit der um 40 MHz höher getakteten Voodoo3 3000 gleichziehen.

Bei den D3D-Benchmarks waren die Ergebnisse durchwachsen. Hier dürfte sich aber mit optimierten Treibern noch einiges herausholen lassen, zumal TNT 2-Karten nicht vor Mai zu haben sein werden. An der Bildqualität gab es hingegen nichts zu mäkeln. Denn die Feature-Liste der TNT 2 umfaßt alles, was angesagt ist, und sollte somit auch künftigen 3D-Engines gewachsen sein. Besonders beim 32-Bit-Rendering will Nvidia Fortschritte gemacht haben; der Leistungsverlust gegenüber 16-Bit ist im Vergleich zum TNT deutlich geringer.

Ultra-schnell

Eine Überraschung gab es vor einigen Wochen, als plötzlich das Wort von einer Ultra TNT 2 die Runde machte. Anscheinend hatte Nvidia entdeckt, daß manche der produzierten Chips für deutlich mehr als die angepeilten 125 MHz herhalten. Die wurden flugs auf mindestens 150 MHz getaktet und bekamen den »Ultra«-Zusatz spendiert.



Elsa präsentierte uns mit der ab Mai erhältlichen Erazor 3 die erste TNT-2-Karte.

Diamond und Hercules experimentieren zur Zeit sogar mit bis zu 183 MHz und 5ns-Speicher. Von anderen Herstellern erfuhren wir, daß es jedoch ab 150 MHz noch zu Stabilitätsproblemen mit den Chips kommt.

Karten mit TNT 2-Chipsatz werden größtenteils bei Herstellern im Programm zu finden sein, die auch schon auf den TNT setzten. Dazu gehören neben Elsa (Erazor 3, Synergy 2) noch Creative Labs (3D Blaster TNT 2), Diamond (Viper V770), Hercules (Dynamite TNT/2), Asus, Gigabyte und sogar Aztech. Nicht mehr dabei sein wird STB nach der Übernahme durch 3Dfx, dafür ging Guillemot (Xentor) erstmals mit Nvidia eine Partnerschaft ein. Über Preise ist bislang wenig bekannt, doch wird man sich wahrscheinlich an der Konkurrenz orientieren; das 125-MHz-Modell sollte damit weniger als 400 Mark kosten. Schwere Zeiten brechen für den Voodoo 3 an, falls der Ultra TNT 2 wie geplant mit mindestens 150 MHz auf den Markt kommt.

→ www.nvidia.com

Benchmark-Vergleich

		0 fps – 50 fps – 100 fps	
Quake 2	800x600		74,1
	1152x864		43,1
	1600x1200		22,7
Turok 2	800x600		42,7
	800x600, 32 Bit		40,2
	1280x1024	nicht gemessen	–
Incoming	800x600	nicht gemessen	–
	1024x768	nicht gemessen	–
	1024x768, 32 Bit	nicht gemessen	–
		0 Punkte – 2500 Punkte – 5000 Punkte	
3DMark 99	800x600		3008
	800x600, 32 Bit		2430
	1280x1024	nicht gemessen	–

PII/450. 128 MByte RAM

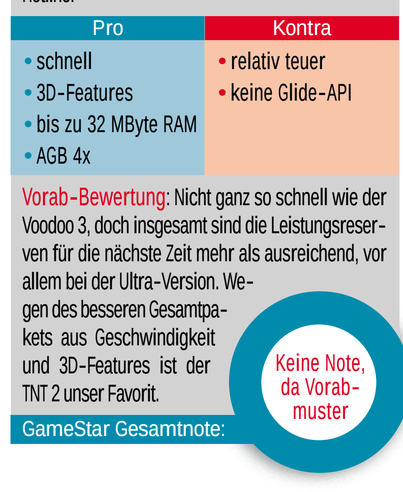
Riva TNT 2

Typ:	2D/3D-Chip
Hersteller:	Nvidia
Preis:	ab ca. 350 Mark
Hotline:	–

Pro	Kontra
• schnell	• relativ teuer
• 3D-Features	• keine Glide-API
• bis zu 32 MByte RAM	
• AGB 4x	

Vorab-Bewertung: Nicht ganz so schnell wie der Voodoo 3, doch insgesamt sind die Leistungsreserven für die nächste Zeit mehr als ausreichend, vor allem bei der Ultra-Version. Wegen des besseren Gesamtpakets aus Geschwindigkeit und 3D-Features ist der TNT 2 unser Favorit.

GameStar Gesamtnote:



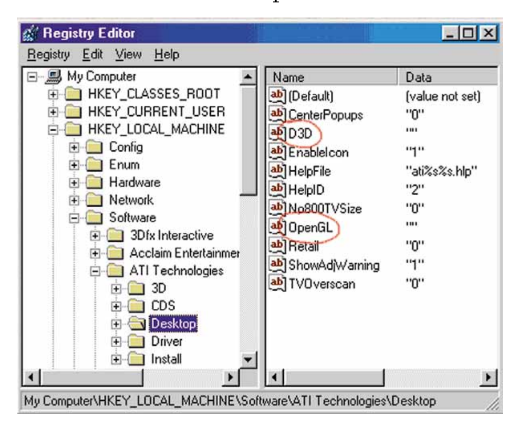
ATI Rage Fury

Ursprünglich war das für Spieler konzipierte 32-MByte-Board für Anfang '99 angekündigt. Doch diverse Probleme ließen die Markteinführung der **Rage Fury** bis in den März wandern, was ATI gleich noch zu einer kleinen Hardware-Korrektur nutzte: Im Gegensatz zu unserem Vorserienmuster vom Dezember ziert nun ein kleiner Passivkühler die Platine, wodurch der Chip nicht mehr so extrem heiß wird.

Schneller als TNT 1

ATI gibt den Chiptakt nicht offiziell an; er liegt bei rund 100 MHz, bewegt sich also im Bereich von TNT und Banshee. Bei Benchmarks kommt die **Rage Fury** sowohl unter Open GL als auch Direct 3D auf sehr gute Werte, ist zumeist einen Tick flotter als der TNT und damit die zur Zeit schnellste käufliche 2D/3D-Karte. Die Skalierbarkeit liegt für einen modernen 3D-Chip im üblichen Rahmen: Ein PII oder schneller K6-2 sollte es sein, damit Freude aufkommt.

Gegenüber den Prototypen bekam die Serien-Fury doch noch einen Kühlkörper spendiert.



Profi-Tip: Um sofort in den Genuß eines erweiterten Kontrollpanels zu kommen, gehen Sie in den Registrierungseditor und fügen an den markierten Stellen entweder die gezeigten leeren Schlüssel ein (Treiber bis Version 6.01) oder entfernen sie ganz (ab Version 6.10).

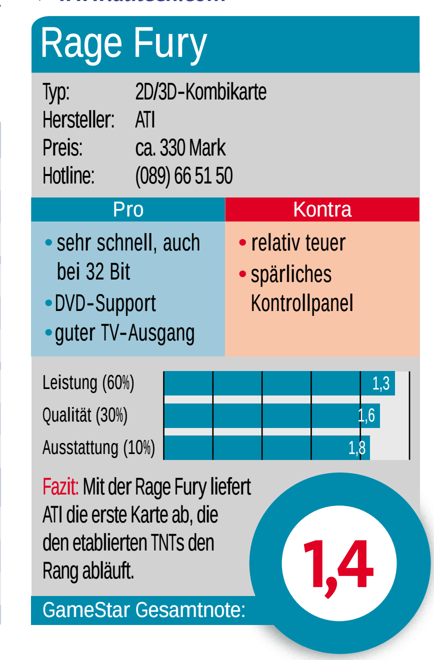
Die Bildqualität ist ohne Fehl und Tadel, nur manchmal legte sich bei 16-Bit-Spielen ein leichtes Raster über den Bildschirm, das aber nicht wirklich störte. Positiv ist der gelungene 32-Bit-Support anzumerken; die **Rage Fury** bricht bei der Verdoppelung der Farbtiefe nur wenig in ihrer Performance ein. Verbesserungswürdig scheint dagegen noch der AGP-Support zu sein. Bei speziellen Benchmarks machte die Karte keine besonders glückliche Figur.

DVD-Primus

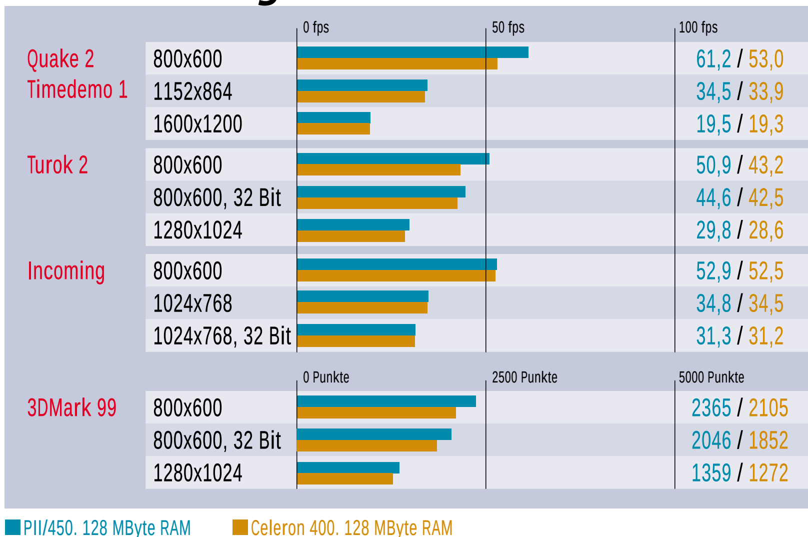
Für DVD-Freunde führt derweil kaum ein Weg an der Fury vorbei. Als einziger spieletauglicher 3D-Chip hat der Rage 128 umfangreiche DVD-Funktionen in die Hardware implementiert, die an ca. 80 bis 90 Prozent der Leistungsfähigkeit spezieller MPEG-2-Decoderkarten herankommen sollen. Zusammen mit der DVD-Playersoftware führt das zu perfekter, absolut ruckelfreier Wiedergabe selbst auf einem Pentium 200 MMX. Der TV-Ausgang rundet die gute Hardware-Ausstattung ab. Ein Manko ist das magere Kontrollpanel: Da ATI-Karten in erster Linie für Systemintegratoren gedacht sind, läßt sich so gut wie nichts einstellen. Erst nach einem Eingriff in die Registry tauchen ein paar zusätzliche Direct3D- und Open-GL-Optionen in den Dialogboxen auf.

ATI liefert ein insgesamt sehr gutes Produkt ab, das sich zumindest für kurze Zeit an der Spitze unserer 3D-Charts tummeln darf. Die sehr gute Bildqualität, der problemlos funktionierende TV-Ausgang (mit echten 50 Hz) sowie die DVD-Unterstützung machen die ATI **Rage Fury** auch mittelfristig zu einer empfehlenswerten Alternative. MG

→ www.atitech.com



Benchmark-Ergebnisse



Test	Auflösung	PII/450 / Celeron 400
Quake 2 Timedemo 1	800x600	61,2 / 53,0
	1152x864	34,5 / 33,9
	1600x1200	19,5 / 19,3
Turok 2	800x600	50,9 / 43,2
	800x600, 32 Bit	44,6 / 42,5
	1280x1024	29,8 / 28,6
Incoming	800x600	52,9 / 52,5
	1024x768	34,8 / 34,5
	1024x768, 32 Bit	31,3 / 31,2
3DMark 99	800x600	2365 / 2105
	800x600, 32 Bit	2046 / 1852
	1280x1024	1359 / 1272

■ PII/450. 128 MByte RAM ■ Celeron 400. 128 MByte RAM

Intels neue Prozessorfamilie

Generation III

Der Pentium III wird mit einem Etat von mehreren 100 Millionen Dollar in den Markt gedrückt, bietet aber nur wenige Neuerungen. Eine davon hat es jedoch in sich.



Mit einer großen Party führte Intel am 26. Februar den Pentium III, Codename Katmai, in der Öffentlichkeit ein. Dabei handelte es sich nicht um eine Art Vorpremiere – seit diesem Tag kann jeder Interessierte den Prozessor oder auch ein komplettes PIII-System erwerben. Die durch den Namen suggerierte, völlig neue Chip-Generation stellt der zunächst mit 450 und 500 MHz verfügbare Katmai allerdings nicht dar.


Durch das halboffene Gehäuse sind schön der Prozessor und die zwei Cache-Bausteine zu sehen.



Pentium 2,5

Technisch entspricht der PIII überwiegend einem Pentium II. Dazu gehören die 100 MHz Bustakt, der 32 KByte große L1-Cache und der mit halbem Prozessortakt betriebene L2-Cache von 512 KByte. Mit einem aktuellen Bios ist der PIII auf praktisch jedem 100-MHz-fähigen Slot-1-Mainboard zu betreiben. Wichtigste Neuerung der Katmai-Architektur ist ein Satz von 70 neuen Befehlen, kryptisch als ISSE bezeichnet. Diese mit AMDs 3Dnow vergleichbare Erweiterung sollte ursprünglich MMX2 und später KNI (Katmai New Instructions) heißen. Die nun gewählte Abkürzung steht für »Internet Streaming SIMD Extension«. SIMD wiederum bedeutet »Single Instruction Multiple Data«, ein Prinzip, das auch für MMX und 3Dnow charakteristisch ist. Damit kann ISSE mit einem Befehl mehrere Datensätze gleichzeitig bearbeiten und dadurch höhere Performance erzielen. MMX beherrschte das nur bei Integer-Operationen, während ISSE und auch 3Dnow SIMD bei Fließkommazahlen einsetzen.

AMD geht zum Angriff über

Mit dem K6-2 konnte AMD im letzten Jahr deutlich steigende Marktanteile verbuchen. Um den positiven Trend fortzusetzen, hat Intels Hauptkonkurrent für 1999 Großes vor. Den Anfang macht noch diesen Monat der K6-3 mit Taktfrequenzen von 400 und 450 MHz. Im Kern handelt es sich dabei um einen K6-2; zusätzlich ist aber ein 256 KByte großer Level-2-Cache auf dem Chip untergebracht, der mit vollem Prozessortakt betrieben wird. Der auf Sockel-7-Mainboards verlötete Speicher bleibt als L3-Cache weiter im Einsatz. Bereits im Internet kursierende Benchmarks zeigen, daß Spiele davon weniger stark profitieren als Business-Software. Mit Preisen zwischen rund 550 (400 MHz) und 700 Mark (450 MHz) ist der K6-3 der bislang teuerste AMD-Prozessor. Ob sich das Duo für Spieler lohnt, wird ein Test im nächsten GameStar zeigen.



Das eigentliche Highlight soll aber im Sommer der K7 werden. Damit steigt AMD auf den Slot A und ein Pentium-II-ähnliches Plastikgehäuse für den Prozessor um. Mechanisch sind Slot A und Slot 1 identisch, elektrisch aber inkompatibel. Folglich wird der K7 spezielle Mainboards brauchen, auf denen keine Intel-CPU funktioniert. Über die Taktfrequenzen darf momentan noch spekuliert werden: Es sollen in der schwächsten Ausführung mindestens 500 MHz sein, eventuell sogar 600. Als Ziel peilt AMD für das noch ´99 geplante Topmodell 800 MHz an. Zusammen mit einem Bustakt von 200 MHz soll der K7 jeder aktuellen Intel-CPU haushoch überlegen sein. Kein Wunder, daß erstmals in der AMD-Geschichte ein Prozessor mehr als 1.000 Mark kosten wird; genaue Preise stehen noch nicht fest. → www.amd.com/products/cpg/cpg.html

Schneller dank ISSE

Um sich den Nutzen von ISSE für Spiele klarzumachen, muß man wissen, worin die Aufgabe des Prozessors bei einer 3D-Engine besteht. So errechnet die CPU alle Polygonkoordinaten und führt deren Lageveränderung von einem Bild zum nächsten aus (Transformation). Gerade hier greift nun das SIMD-Prinzip sehr gut, **Messiah**-Hauptprogrammierer Michael Persson etwa spricht von bis zu 50 Prozent möglicher Temposteigerung. Im Gegensatz zu 3Dnow will aber ISSE kein reines Instrument für 3D-Spiele sein. Intel legt viel Wert auf die Feststellung, der Befehlssatz sei auch für Anwendungen wie Spracherkennung, MPEG-2-Kodierung und schnelle 3D-Darstellung via Internet geeignet.

Unterstützung gesucht

Leider stellt sich der potentielle Leistungsschub mittels ISSE nicht automatisch ein – die Software muß den neuen Befehlssatz explizit ansprechen. Das kann auf drei Arten geschehen: Erstens unter Windows 98 durch Microsofts Multimedia-Schnittstelle DirectX, was seit der aktuellen Version 6.1 gegeben ist. Allerdings ist in PIII-Benchmarks von höheren Werten allein durch ein DirectX-6.1-Upgrade praktisch nichts zu bemerken.

Zweite Möglichkeit ist der Grafikkartentreiber. Allerdings dürfte auch hier der Leistungszuwachs eher gering ausfallen. Die einzig wirklich effektive Lösung ist die ISSE-Unterstützung direkt durch die Software. Bei effizienter Programmierung erwarten die Entwickler dadurch um bis zu 30 Prozent höhere Frameraten. Momentan gibt es praktisch noch keine Spiele, die von der PIII-Architektur wirklich profitieren. Dieser Anteil dürfte sich aber innerhalb des nächsten Jahres zu fast 100 Prozent umkehren. Allerdings ist der Grad der Unterstützung fließend: Schon bei minimalsten, eigentlich nicht merkbaren Vorteilen wäre der »ISSE-optimiert«-Aufkleber auf der Spielepackung quasi gerechtfertigt.

Gut gekühlt

Wie bei den neuesten **Pentium II**-Modellen ist die PIII-Platine in einer Halbschale untergebracht, die als SECC2-Gehäuse bezeichnet wird. Der Kühlkörper steckt auf der offenen Seite, berührt also direkt die relativ kleine Chipfläche. Das erschwert die Arbeit für den Lüfter, weil er nicht mehr auf dem ganzen Gehäuse sitzt. Zudem stehen beim Katmai vier Plastikstifte und ein Kondensator leicht über, wodurch etwas Leerraum zwischen der CPU und dem Kühler entsteht. Da der **Pentium III** extrem heiß wird, kann dies unter Umständen seinen Tod bedeuten. Beim Kauf sollten Sie deshalb unbedingt auf einen exakt passenden Kühlkörper achten.

Ein seit jeher leidiges Thema ist der Preis neu eingeführter Top-Prozessoren. Beim **Pentium III** zeigt sich Intel weniger gierig als sonst: Die 450-MHz-Version geht für circa 1.050 Mark über den Ladentisch, das vorläufige Spitzenmodell mit 500 MHz sollte für unter 1.500 Mark zu haben sein. Es gab schon Zeiten, in denen neue Topmodelle an der 2.000er-Marke kratzten. MG



Unreal Tournament: Eins der ersten Spiele mit direkter ISSE-Unterstützung.

PIII-Benchmarks

Auflösung	Pentium III/500	Pentium II/450
Q2-Crusher-Demo		
640x480	45,0	40,4
800x600	40,8	38,3
1024x768	30,1	29,5
1600x1200	13,4	13,4
3DMark 99		
640/16bit	2794	2682
800/16bit	2123	2059
800/32bit	1704	1655

Unterstützung gesichert

Was halten Spiele-Entwickler und Hardware-Hersteller vom Pentium III und seinem ISSE-Befehlssatz?

Richard Garriott, Ultima-Schöpfer:
»Wir sind sehr erfreut über die hohen Taktraten, die der Pentium III erreicht. Daneben ist für uns vor allem die gute FPU interessant. Den speziellen Befehlssatz werden wir wahrscheinlich schon mit Ultima 9: Ascension unterstützen. Der erzielbare Performancegewinn dürfte sich irgendwo zwischen 5 und 30 Prozent einpendeln.«

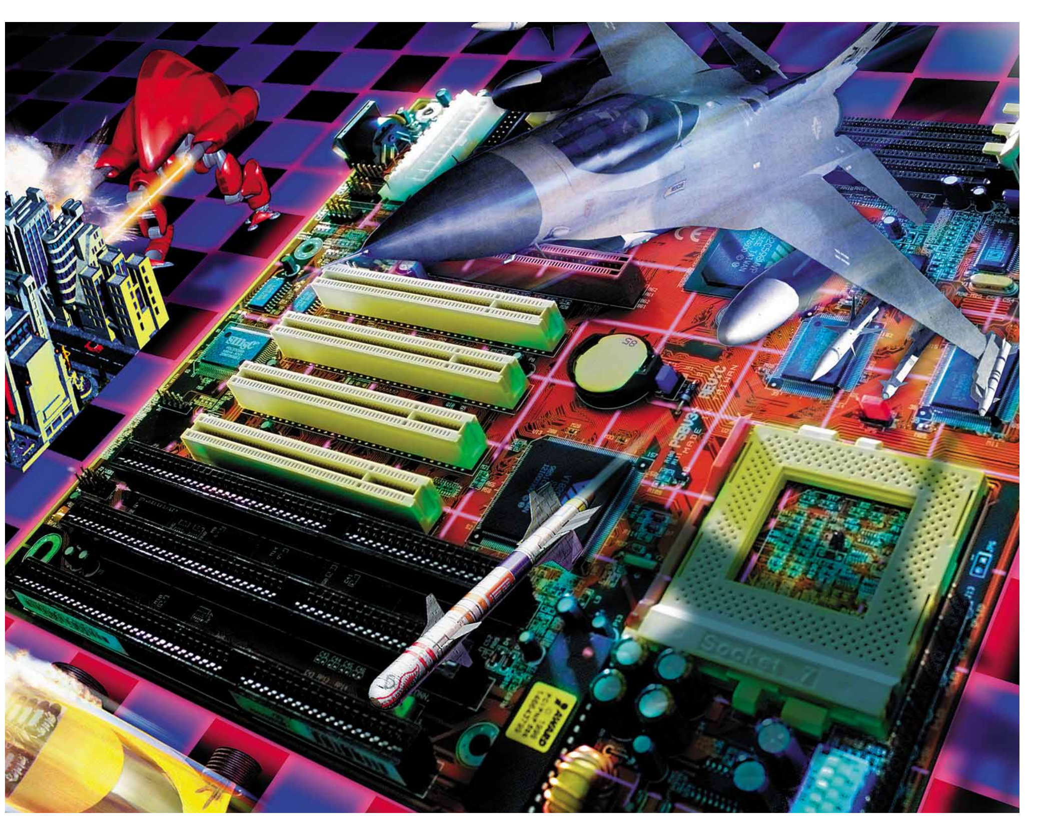
Michael Persson, Messiah-Hauptprogrammierer:
»Wir unterstützen im jetzigen Programmcode von Messiah bereits ISSE, Intel hat dafür extra einen Techniker vorbeigeschickt. Bei der Polygon-Transformation erreichen wir dadurch um bis zu 50 Prozent mehr Geschwindigkeit. Die Umstellung scheint relativ einfach zu sein, weshalb wir auch in Sacrifice, unser nächstes Projekt, definitiv umfangreichen ISSE-Support integrieren werden.«

Richard Darling, Codemasters-Gründer:
»Bei Codemasters halten wir recht viel von ISSE, allerdings werden wir zumindest mit dem bereits fertigen TOCA 2 den Befehlssatz noch nicht direkt, sondern nur über DirectX und die 3D-Kartentreiber ansprechen. In unseren zukünftigen Produkten ist bei voraussichtlich bis zu 25 Prozent Leistungssteigerung aber auf jeden Fall direkter ISSE-Support angesagt.«

Tony Tamasi, Produktmanager bei 3Dfx:
»Wir werden vom Start weg mit den Voodoo-3-Treibern den ISSE-Befehlssatz unterstützen, von dem ich ebenso wie von AMDs 3Dnow sehr viel halte. Allerdings kommen moderne Prozessoren überhaupt erst mit Top-Grafikkarten wie der Voodoo 3 richtig auf Touren. Umgekehrt wird aktuelle Beschleuniger-Hardware erst mit einem Pentium III oder auch AMD K7 ganz ausgereizt.«

Mainboards für AMD K6-2

Schneller Sockel 7



AMDs Sockel-7-Prozessoren werden zunehmend populärer. Wir haben zehn passende Mainboards in die Mangel genommen – und mußten bei manchem Modell eine stark eingeschränkte Praxistauglichkeit feststellen.

Mit zunehmender Bedeutung der AMD-Prozessoren vom Typ K6-2 erleben die zugehörigen Sockel-7-Boards eine Renaissance. Sie bieten daneben zwar auch aktuellen CPUs von Cyrix/IBM, Winchip sowie alten Intel-Prozessoren eine Heimat, doch spielen diese mangels Leistung für Spieler kaum eine Rolle. Sockel-7-Platinen eignen sich besonders für Aufrüster, die nicht besonders viel Geld für einen schnelleren PC ausgeben wollen: Viele Hersteller bieten Modelle im AT-Format an, mit denen Sie zumindest Ihr altes Gehäuse weiter benutzen können. Manche haben außerdem noch SIMM-Steckplätze für älteren EDO-Speicher; ein Geschwindigkeitsnachteil gegenüber modernem, mit 100 MHz getaktetem SORAM ist zwar vorhanden, aber nicht weltbewegend.

Schwerpunkt

Sockel-7-Mainboards ... 218
Einzeltests ... 219
Tabelle ... 222

Ärger mit Aladdin

Auf den Sockel-7-Boards sind zwei verschiedene, Intel-Chipsätze zu finden: Die meisten Hersteller verwenden den MVP 3 von VIA, einige andere den Aladdin V von ALI. Beide unterstützen die wichtigsten Features wie AGP, 100 MHz Systemtakt, Ultra-DMA-Festplatten, SDRAM-Speicher, USB-Geräte und Powermanagement-Funktionen.

Neben den technischen Daten sind auch die Ergebnisse der Benchmark-Messungen recht ähnlich. Performance-Unterschiede resultieren hauptsächlich aus der unterschiedlichen Bestückung mit Level-2-Cache, der anders als beim Pentium II nicht mit auf der Prozessor-Platine, sondern direkt auf dem Mainboard untergebracht ist. Dennoch machte VIAs MVP 3 während der Testphase den deutlich ausgereifteren Eindruck. Der Aladdin V hat nämlich große Probleme mit dem zur Zeit populärsten 3D-Beschleuniger, dem Riva TNT von Nvidia. Und nicht nur mit dem: Auch eine nagelneue ATI Rage Fury war weder mit dem Biostar ALA5 noch dem MSI MS-5169 V4 zum Laufen zu bringen. Allerdings befand sich letzteres noch im Vorserienstadium und lief insgesamt dermaßen instabil, daß wir von einem Einzeltest absahen.

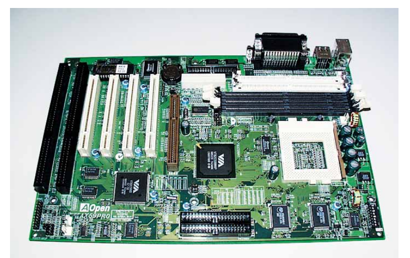
So haben wir getestet

Die Testkriterien entsprechen in ihren Ansprüchen und der Gewichtung dem Slot-1-Test der letzten Ausgabe. Auf die mit mehreren Benchmarks gemessene Performance entfallen 25 Prozent, auf die Ausstattung als wichtigsten Faktor 50 Prozent der Gesamtnote. Als »Technik«, die ebenfalls zu 25 Prozent in die Endnote mit einfließt, bewerten wir Installation, Handhabung, Platinenlayout und eventuelle Kompatibilitätsprobleme. MG



GameStar Testsieger

Aopen AX59Pro



Die Ausstattung des AX59 Pro ist bis hin zu den Software-Beigaben sehr gut, doch beim Platinenlayout hat Aopen geschludert. Trotz der Beschränkung auf zwei ISA-Slots fehlt der fünfte PCI-Steckplatz, und Strom- sowie Floppy-Anschluß sind hinter den RAM-Sockeln schlicht fehlplaziert. Ungewöhnlich für ein ATX-Modell sind die zwei zusätzlichen SIMM-Slots für EDO-RAM.

Der Betrieb zusammen mit SDRAM ist möglich, was im hervorragenden Handbuch genauestens erläutert wird. Durch das detaillierte Manual läßt sich auch die umständliche Einstellung des CPU-Takts über eine Kombination aus DIP-Schaltern (Multiplikator) und Jumper (FSB-Takt) ertragen. Bei den Performance-Tests schlug sich das AX59 Pro sehr gut – womit es letztendlich unsere Empfehlung verdient. Als eines von wenigen Sockel-7-Boards macht es einen überzeugenden Eindruck. MG

→ http://www.aopen.nl

AX59 Pro

Typ: Sockel-7-Mainboard
Hersteller: Aopen
Preis: ca. 180 Mark
Hotline: (0031) 736 45 95 16

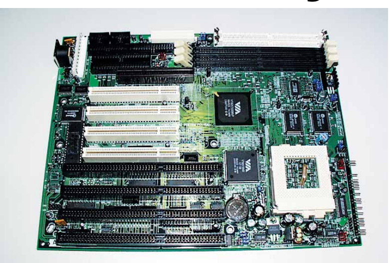
Pro	Kontra
• sehr schnell • gute Ausstattung • sehr gutes Handbuch	• teilweise schlecht plazierte Anschlüsse

Kriterium	Note
Leistung (25%)	1,9
Technik (25%)	2,5
Ausstattung (50%)	1,9

Fazit: Für den K6-2 ist das schnelle AX59 Pro die zur Zeit empfehlenswerteste Hauptplatine.

GameStar Gesamtnote: 2,0

Tyan S1590 Trinity



Das S1590 Trinity von Tyan ist ein ideales Board für Aufrüster, die ihr altes Gehäuse behalten wollen und dennoch einige Ansprüche haben. So finden immerhin drei lange PCI-Karten ausreichend Platz vor, eine SLI-Voodoo-2-Bestückung ist somit kein Problem. Des weiteren können Sie dank zweier SIMM-Sockel auch altes EDO-RAM weiterbenutzen, selbst die gemischte Bestückung mit SDRAM-Speicher ist ausdrücklich vorgesehen.

Standesgemäße Performance und der sehr gute Tyan-Service runden den positiven Eindruck vom S1590 ab – mit einer großen Ausnahme: Bei unserem Testmuster waren die per Jumper einstellbaren CPU-Spannungen anders als im Manual (und auch im Internet) angegeben. So lieferte die mit 2,2 Volt beschriebene Einstellung in der Praxis stolze 2,5 Volt – und hätte den armen K6-2/400 damit fast gegrillt. MG

→ http://www.tyan.com

S1590 Trinity 100AT

Typ: Sockel-7-Mainboard
Hersteller: Tyan
Preis: ca. 210 Mark
Hotline: (0761) 20 28 60

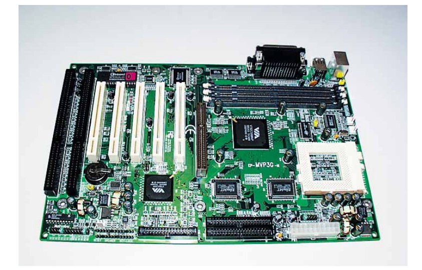
Pro	Kontra
• ideal für Aufrüster • gute Ausstattung • guter Service	• falsche Spannungseinstellung • kein Hardware-Monitoring

Kriterium	Note
Leistung (25%)	2,4
Technik (25%)	2,1
Ausstattung (50%)	2,0

Fazit: Dank rundum überzeugender Leistungen ist das AT-Board ideal zum kostengünstigen Upgraden.

GameStar Gesamtnote: 2,1

Epox EP-MVP3G



Hersteller Epox ist für solide Mainboards ohne größere Schwächen bekannt; das EP-MVP3G macht da keine Ausnahme. Zum sauberen Platinenlayout (einziger Kritikpunkt: der Prozessor sitzt außerhalb des ATX-Luftstroms) gesellt sich eine vorbildlich komfortable Einstellung von Taktfrequenzen und CPU-Spannungen. Jeder Jumper ist direkt einem (aufgedruckten) Wert zugeordnet – das macht die Installation selbst für Laien ohne das mittelmäßige Handbuch möglich. Bei unseren Benchmark-Messungen lag das Epox im Vorderfeld.

Wie bei den Pentium-II-Boards hat das Epox-Modell einen eineiigen Zwilling von NMC (5VMX), der technisch absolut identisch ist. Dem liegt statt eines gedruckten Manuals nur eine knappe, dafür deutschsprachige Installationshilfe bei. Die Bewertung bleibt dadurch gerade noch gleich, allerdings ist das 5VMX um ein paar Mark billiger. MG

→ http://www.elito-epox.de

EP-MVP3G

Typ: Sockel-7-Mainboard
Hersteller: Epox
Preis: ca. 200 Mark
Hotline: (09241) 99 17 40

Pro	Kontra
• sehr komfortable Konfiguration • durchdachtes Platinenlayout	• CPU kaum von ATX-Lüfter gekühlt

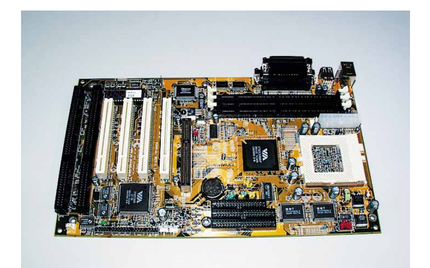
Kriterium	Note
Leistung (25%)	2,4
Technik (25%)	2,1
Ausstattung (50%)	2,5

Fazit: Ein ausgewogenes Board mit einfacher Handhabung und ohne große Schwächen.

GameStar Gesamtnote: 2,4

Elitegroup

P5VP-A+



Farbenfroh gibt sich das P5VP-A+ von Elitegroup. Doch trotz der bunten Jumper ist das Einstellen der Taktfrequenzen etwas umständlich. Das teilweise deutsche Handbuch hilft mit seinen auf das Nötigste beschränkten Erklärungen dem Einsteiger nicht weiter. Abgesehen von der für ein ausgewachsenes ATX-Board etwas mageren Steckplatzbestückung (4xPCI, 2xISA) gibt es sonst wenig zu meckern.

Nach dem Tyan besitzt das P5VP-A+ das beste Anschlußfeld für die immer wieder Ärger bereitenden Gehäusestecker; der Trend zu sinnlosen LEDs mitten auf der Platine hat allerdings auch Elitegroup erfaßt. In den Punkten Kompatibilität und Leistung gibt es Positives zu vermelden. Das P5VP-A+ war zwar nicht das schnellste Board im Test, der Rückstand ist aber insgesamt unerheblich. Mit den eingesetzten Grafikkarten hatte es keinerlei Probleme. MG

→ http://www.tyan.com

P5VP-A+

Typ:	Sockel-7-Mainboard
Hersteller:	Elitegroup
Preis:	ca.160 Mark
Hotline:	(02431) 94 10

Pro	Kontra
• guter Allrounder • günstig	• sehr umständliche Jumpereinstellungen • mäßiges Handbuch

Leistung (25%)	2,6
Technik (25%)	2,4
Ausstattung (50%)	2,5

Fazit: Ein Board mit gleichmäßigen Leistungen, das weder nach oben noch nach unten ausreißt.

GameStar Gesamtnote: 2,5

DFI

P5BV3+

Mit der aktuellen Revision C seines erfolgreichen Baby-AT-Boards P5BV3+ wendet sich DFI etwas vom Aufrüster-Publikum ab: Die zwei SIMM-Steckplätze für älteres EDO-RAM wurden zugunsten eines dritten DIMM-Slots für SDRAM wegrationalisiert. Der Prozessortakt wird über einen DIP-Schalterblock halbwegs bequem konfiguriert, die nötigen Stellungen sind sowohl im (ansonsten wenig aussagekräftigen) Handbuch als auch auf einem beigelegten Aufkleber genau erläutert.

Dank des 1 MByte großen L2-Caches erreicht das Board klassenübliche Benchmark-Werte. Voodoo-2-Karten passen allerdings in gerade mal einen der vier PCI-Slots, außerdem liegen die IDE-Kabelanschlüsse so ungünstig, daß es einer AGP-Karte mit TNT-Chipsatz noch heißer wird als ohnehin schon. Insgesamt bietet das DFI eine ansprechende Leistung zum günstigen Preis. MG

→ http://www.tyan.com

P5BV3+

Typ:	Sockel-7-Mainboard
Hersteller:	DFI
Preis:	ca. 150 Mark
Hotline:	(0421) 565 68 11

Pro	Kontra
• sehr günstig	• keine SIMM-Sockel • mageres Handbuch • wenig Ausstattung

Leistung (25%)	2,6
Technik (25%)	2,7
Ausstattung (50%)	3,0

Fazit: Wenig Besonderheiten, aber ein insgesamt gutes Preis-Leistungs-Verhältnis.

GameStar Gesamtnote: 2,8

Gigabyte

GA-5AX



Gigabyte hat ein Herz für Tüftler: Anstatt der oft nicht nutzbaren 112 MHz der Konkurrenz ist der FSB des GA-5AX in Fünferschritten übertaktbar. Auch das Handbuch sowie das durchdachte Layout mit den fünf PCI-Slots und drei DIMM-Sockeln vermögen zu überzeugen. Alle Anschlüsse sind da, wo sie hingehören. Die Kombination aus DIP-Schaltern und Jumpern zur Einstellung der Frequenzen ist dank der guten Dokumentation erträglich.

Zu den Schwächen gehört die mäßige Ausstattung: Ein Temperaturfühler ist zwar vorhanden, aber nicht nutzbar; es wird lediglich bei zu großer Hitze die CPU zurückfahren. Größtes Manko ist der Aladdin-V-Chipsatz, der trotz neuestem Bios weder mit einer TNT noch der Rage 128 zurechtkam. Die Benchmark-Werte lagen dagegen im grünen Bereich; Licht und Schatten halten sich also weitgehend die Waage. MG

→ http://www.gigabyte.de

GA-5AX

Typ:	Sockel-7-Mainboard
Hersteller:	Gigabyte
Preis:	ca. 160 Mark
Hotline:	(040) 25 50 15

Pro	Kontra
• schnell • gutes Platinenlayout • günstig	• Schwierigkeiten mit Riva TNT und Rage 128 • mäßige Ausstattung

Leistung (25%)	2,3
Technik (25%)	3,1
Ausstattung (50%)	2,9

Fazit: Besitzer einer Riva TNT oder Rage 128 sollten von diesem ansonsten ordentlichen Board Abstand nehmen.

GameStar Gesamtnote: 2,8

Tekram
P5MVP-A4



Obwohl sich das P5MVP-A4 mit seinem ATX-Formfaktor eigentlich weniger an die Aufrüster wendet, sind gleich vier SIMM-Sockel für EDO-RAM auf der Platine zu finden. Vor dem SDRAM/EDO-Mischbetrieb wird im Handbuch allerdings gewarnt. Keine schlechte Idee ist das mitgelieferte Lüfter-Adapterkabel, mit dem ein zum Anschluß ans Netzteil gedachtes Gebläse auf den Lüfteranschluß der Platine umgeleitet wird. Etwas mager sind die nur zwei ISA-Slots, zumal auf den fünften PCI-Steckplatz verzichtet wurde. Außerdem nutzt das Bios die Möglichkeiten der Systemüberwachung unzureichend.

Von der Leistung her reiht sich das Tekram am unteren Ende des Testfeldes ein, was an den nur 512 KByte L2-Cache liegt. Dafür war es eines der stabiler laufenden Modelle und hatte zudem weder mit einer Riva TNT noch mit der ATI Rage 128 irgendwelche Probleme. MG

→ http://www.tekram.de

P5MVP-A4

Typ: Sockel-7-Mainboard
Hersteller: Tekram
Preis: ca. 160 Mark
Hotline: (02102) 30 28 00

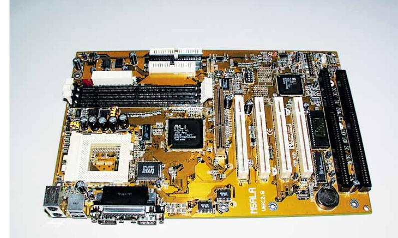
Pro	Kontra
• günstig • SIMM-Sockel • guter Allrounder	• relativ langsam • nur 512 KByte L2-Cache

Kriterium	Wert
Leistung (25%)	3,1
Technik (25%)	3,0
Ausstattung (50%)	2,8

Fazit: Eine sehr unauffällige Platine, die kaum Schwächen, aber auch nur wenige Stärken hat.

GameStar Gesamtnote: 2,9

Biostar
M5ALA



Die golden schimmernde Platine hat einige Besonderheiten vorzuweisen: So sind beim M5ALA die aneinandergrenzenden PCI- und ISA-Slots beide voll nutzbar. Überhaupt wirkt das Platinenlayout recht luftig; dementsprechend ordentlich fällt die Handhabung aus, alle Slots sind in voller Länge nutzbar. Systemtakt und Multiplikator regeln Sie über einen DIP-Schalterblock, die CPU-Spannung per Jumperquartett.

Weniger gut war es um das M5ALA dann im Betrieb bestellt. Sowohl mit einer Riva TNT als auch der Rage 128, zwei der momentan schnellsten Grafikchips, ging praktisch überhaupt nichts. Wenn das Board mit der Dynamite TNT doch mal einen Benchmark ohne Absturz bewältigte, waren die Werte immerhin konkurrenzfähig. Da das Biostar-Modell auch von diesen Problemen abgesehen wenig Berauschendes bot, landete es im hinteren Drittel des Testfeldes. MG

→ http://www.biostar.com.tw

M5ALA

Typ: Sockel-7-Mainboard
Hersteller: Biostar
Preis: ca. 140 Mark
Hotline: (0223) 523 38

Pro	Kontra
• sehr günstig • einfache Handhabung	• Kompatibilitäts- und Stabilitätsprobleme • mäßige Ausstattung

Kriterium	Wert
Leistung (25%)	2,6
Technik (25%)	4,4
Ausstattung (50%)	3,0

Fazit: Durch die Stabilitätsprobleme treten die wenigen vorhandenen Pluspunkte in den Hintergrund.

GameStar Gesamtnote: 3,4

Shuttle
HOT591P



Die Bezeichnung Baby-AT-Board trägt das Shuttle HOT591 mehr als zurecht; kein anderes Modell drängt die Komponenten auf engerem Raum zusammen. Darunter müssen vor allem die langen Addon-Karten mit dem Voodoo-2-Chipsatz leiden. Für sie ist die Platine tabu, da die Karte in jedem der drei PCI-Slots mit dem Prozessor-Kühlkörper kollidiert. Statt eines Handbuchs liegt lediglich ein – immerhin einigermaßen informatives – Faltblatt bei, die Ausstattung insgesamt ist bestenfalls unterer Durchschnitt.

Zwar lief das HOT591 sehr stabil und hatte weder mit dem Riva TNT noch ATIs Rage 128 Probleme, doch es war auch das langsamste Board im Test. Somit gibt es außer dem geringen Platzbedarf und der befriedigenden Handhabung wenig Gründe, zum Shuttle zu greifen – zumal es sich auch im Preis nicht positiv absetzen kann. MG

→ http://www.spacewalker.com

HOT591P

Typ: Sockel-7-Mainboard
Hersteller: Shuttle
Preis: ca. 170 Mark
Hotline: (04121) 47 68 60

Pro	Kontra
• sehr klein • läuft stabil	• maue Ausstattung • langsam • keine Voodoo 2 möglich

Kriterium	Wert
Leistung (25%)	3,5
Technik (25%)	3,5
Ausstattung (50%)	3,8

Fazit: Wenig Stärken, viele Schwächen. Für das Geld gibt es deutlich attraktivere Angebote.

GameStar Gesamtnote: 3,7



Alle Mainboards im Überblick

Zahlen und Fakten

Modell	GameStar Testsieger AX59Pro	S1590 Trinity 100AT	EP-MVP3G	5VMX	P5VP-A+
Hersteller	Aopen	Tyan	Epox	NMC	Elitegroup
Preis ca.	180 Mark	210 Mark	200 Mark	160 Mark	160 Mark
Garantie	12 Monate	36 Monate	24 Monate	24 Monate	13 Monate
Hotline	(0031) 736 45 95 16	(0761) 20 28 60	(09241) 99 17 40	(038828) 370	(02431) 94 10
Homepage	http://www.aopen.nl	http://www.tyan.com	http://www.elito-epox.de; www.epox.com	http://www.nmc-pe.de	http://www.ecs.com.tw
Allgemeines					
Boardrevision	1.4	–	0.4	0.4	1.1A
Formfaktor	ATX	AT	ATX	ATX	ATX
Chipsatz	VIA MVP 3	VIA MVP 3	VIA MVP 3	VIA MVP 3	VIA MVP 3
L2-Cache	1 MByte	1 MByte	1 MByte	1 MByte	1 MByte
Anschlüsse für ATX-Netzteil/USB	ja/ja (2)	ja/ja (2/kein Adapter mitgel.)	ja/ja (2)	ja/ja (2)	ja/ja (2)
Features					
Slots AGP/PCI/ISA	1/4/2	1/4/4	1/5/2	1/5/2	1/4/2
für lange Karten nutzbar	1/4/2	1/3/2	1/3/2	1/3/2	1/4/2
SIMM/DIMM-Sockel	2/3	2/3	-/3	-/3	-/3
Max. SDRAM-Bestückung	384 MByte	384 MByte	384 MByte	384 MByte	384 MByte
Cacheable Area	256 MByte	256 MByte	256 MByte	256 MByte	256 MByte
Bustakt-Wahl	Jumper	Jumper	Jumper	Jumper	Jumper
Bustakt-Frequenz (MHz)	66,68,75,83,95,100,112	60,66,75,83,95,100	66,75,83,95,100,112	66,75,83,95,100,112	66,75,83,95,100,112,124
Prozessortakt-Wahl	DIP-Schalter	Jumper	Jumper	Jumper	Jumper
Takt-Multiplikatoren	1,5 - 5,5	2,5 - 5,5	2,0 - 5,5	2,0 - 5,5	1,5 - 4,5
Core-Spannungs-Wahl	DIP-Schalter	Jumper	Jumper	Jumper	Jumper
Spannungs-Intervall (Volt)	1,3 - 3,5	2,0 - 3,3	2,1 - 3,2	2,1 - 3,2	1,2 - 3,5
Lüfteranschlüsse	3	3	3	3	2
Systemüberwachung	ja (nur unter Windows)	ja	ja (auch unter Windows)	ja	ja (nur Warntemperatur/Core-Spannung)
Bios					
Hersteller	Award	Award	Award	Award	Award
Bios-Version/Datum	23.12.98	20.10.98	22.12.98	22.12.98	7.1.99
neueste Vers. im Internet	23.2.99	20.10.98	1.3.99	4.2.99	7.1.99
VGA-IRQ abschaltbar	nein	ja	ja	ja	ja
USB-IRQ abschaltbar	ja	ja	ja	ja	ja
Handhabung					
Platinen-Beschriftung	gut	gut	sehr gut	sehr gut	gut
Anschlüsse	ausreichend	gut	sehr gut	sehr gut	gut
Handbuch	Engl.; dt. Kurzanleitung; sehr gut	Englisch; sehr gut	Englisch; befriedigend	Englisch/Deutsch; ausreichend	Engl.; dt. Kurzanleitung; befriedigend
Ausstattung					
IDE/FDD-Kabel:	1/1	1/1	1/1	1/1	1/1
Sonstiges	AGP/Busmaster-Treiber, Anti-Viren-Software, I/O-Blende	AGP/Busmaster-Treiber, Adapter/Kabel für serielle/ parallele Schnittstellen	AGP/Busmaster-Treiber, Monitoring-Software	AGP/Busmaster-Treiber	AGP/Busmaster-Treiber
Benchmarks					
3DMark 99 (800x600x16)	1685 Punkte	1649 Punkte	1663 Punkte	1670 Punkte	1648 Punkte
Quake 2 (800x600x16)	21,9 fps	21,9 fps	21,6 fps	21,7 fps	21,7 fps
Turok 2 (800x600x16)	31,6 fps	31,3 fps	31,4 fps	31,5 fps	31,0 fps
Business Winstone 99	17,4	17,3	17,1	17,2	16,9
GameStar Gesamtnote	2,0	2,1	2,4	2,4	2,5

Von der Anzahl der PCI-Slots bis zur Qualität des Handbuchs: Hier finden Sie die wichtigsten Daten aller zehn Testteilnehmer zusammengefaßt.

P5BV3+	GA-5AX	P5MVP-A4	M5ALA	HOT591P
DFI	Gigabyte	Tekram	Biostar	Shuttle
150 Mark	160 Mark	160 Mark	140 Mark	170 Mark
14 Monate	12 Monate	18 Monate	12 Monate	24 Monate
(0421) 565 68 11	(040) 25 50 15	(02102) 30 28 00	(0223) 523 38	(04121) 47 68 60
http://www.dfiweb.com	http://www.gigabyte.de	http://www.tekram.de	http://www.biostar.com.tw	http://www.spacewalker.com
C	4.1	1.01	2.0	2.0
AT	ATX	ATX	ATX	AT
VIA MVP 3	ALI Aladdin V	VIA MVP 3	ALI Aladdin V	VIA MVP 3
1 MByte	512 KByte	512 KByte	512 KByte	512 KByte
ja/ja (2/kein Adapter mitgel.)	ja/ja (2)	ja/ja (2)	ja/ja (2)	ja/ja (2/kein Adapter mitgel.)
1/4/3	1/5/2	1/4/2	1/4/2	1/3/3
1/1/3	1/5/2	1/4/2	1/4/2	1/0/3
-/3	-/3	4/2	-/3	2/2
384 MByte	384 MByte	256 MByte	384 MByte	256 MByte
256 MByte	128 MByte	128 MByte	128 MByte	128 MByte
DIP-Schalter	Jumper	Jumper	DIP-Schalter	Jumper
60,66,75,83,100	66,75,83,95,100,105,110,115, 120,125,130,135,140	66,75,83,95,100	60,66,75,83,95,100	60,66,75,83,95,100
DIP-Schalter	DIP-Schalter	Jumper	DIP-Schalter	Jumper
2,5 - 5,5	1,5 - 5,5	1,5 - 5,5	2,0 - 5,5	1,5 - 5,0
Jumper	Jumper	Jumper	Jumper	Jumper/automatisch
2,1 - 3,5	2,0 - 3,5	2,0 - 3,2	2,1 - 3,5	2,0 - 3,5
2	1	1	1	2
ja (auch unter Windows)	nein	ja (nur Warntemperatur)	nein	ja (nur unter Windows)
Award	Award	Award	Award	Award
30.12.98	19.11.98	30.7.98	22.12.98	11.2.99
30.12.98	19.11.98	1.2.99	22.12.98	11.2.99
ja	nein	ja	ja	ja
ja	nein	ja	nein	nein
befriedigend	befriedigend	gut	befriedigend	befriedigend
befriedigend	sehr gut	gut	gut	befriedigend
Englisch; befriedigend	Englisch; gut	Englisch; befriedigend	Englisch; befriedigend	Kurzanleitung Engl./Dt.; ausreichend
1/1	1/1	1/1	1/1	1/1
AGP/Busmaster-Treiber, Monitoring-Software	AGP/Busmaster-Treiber	AGP/Busmaster-Treiber, Lüfteradapter	AGP/Busmaster-Treiber	AGP/Busmaster-Treiber, Monitoring-Software
1662 Punkte	1691 Punkte	1635 Punkte	1650 Punkte	1622 Punkte
21,5 fps	21,7 fps	21,0 fps	21,5 fps	21,2 fps
31,3 fps	31,8 fps	30,9 fps	31,6 fps	30,0 fps
16,8	17,0	16,9	16,8	16,4
2,8	2,8	2,9	3,4	3,7

Die wichtigsten Spiele-Benchmarks

3D-Tachometer

In immer mehr Spielen sind nützliche Benchmark-Programme versteckt, mit denen Sie die Performance Ihrer Hardware bequem und vor allem realitätsnah überprüfen können.



Auf Bonus-CD: Benchmark-Skript zu Heretic 2



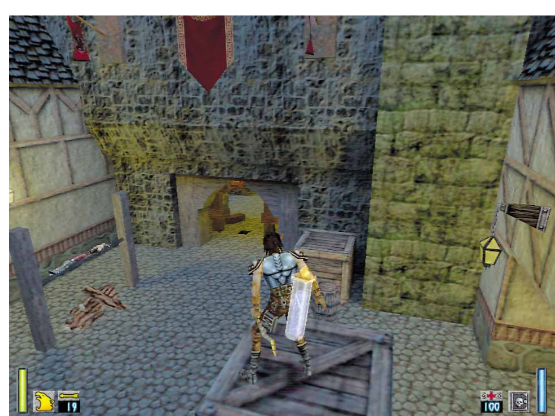
Auf Demo-CD: Demo Turok 2

Um die Leistungsfähigkeit von 3D-Karten, Prozessoren oder ganzen Rechnersystemen zu bestimmen, sind Benchmarks ein sehr beliebtes Instrument. Früher wurden hauptsächlich externe Benchmarks eingesetzt, extra zum Messen der Performance geschriebene Programme. Die hatten mit zunehmendem Bekanntheitsgrad aber ein Problem: Mehr und mehr Hersteller paßten ihre Produkte an die Testsoftware an und gaukelten dadurch eine höhere Leistung vor, als das Gerät in der Praxis tatsächlich liefern konnte. Deshalb ist es mittlerweile üblich geworden, mit Spielen der Hardware auf den Zahn zu fühlen. Hier läßt sich schlecht mogeln: Will man höhere Werte erzielen, muß das Produkt wirklich auf die 3D-Engine hin optimiert werden, und nicht nur auf ein Benchmark-Tool ohne reellen Hintergrund.

In der Tat sind in immer mehr Spiele-Vollversionen »Tachometer« integriert, mit denen Sie das Tempo Ihres PCs überprüfen können. Wir haben die wichtigsten aufgestöbert und verraten Ihnen, wie Sie im Originalspiel die Framecounter aktivieren. Falls bei Ihrer Grafikkarte möglich, sollten Sie für nachvollziehbare Ergebnisse auf jeden Fall den sogenannten »VSync« deaktivieren, der die erreichbaren Frameraten auf die Bildwiederholrate des Monitors begrenzt.

Heretic 2

Das auf der **Quake 2**-Engine basierende **Heretic 2** liefert auf der CD leider kein Benchmark-Demo mit. Wir haben deshalb selbst eine kleine Sequenz namens BENCH1.HD2 erstellt (zu finden auf der Bonus-CD), die Sie in einen Ordner namens \BASE\DEMOS im Heretic-Verzeichnis kopieren. Nachdem Sie im Spiel den gewünschten Grafikmodus eingestellt haben, tippen Sie in der Konsole »Timedemo 1« ein und bestätigen mit Return. Anschließend »playdemo bench1.hd2« eingeben; die Demo startet automatisch und gibt am Schluß in der Konsole die im Testablauf durchschnittlich erreichte Framezahl aus.



Mit dem von uns erstellten Benchmark-Skript zu Heretic 2 können Sie die Open-GL-Performance Ihres Rechners ermitteln.

Tech-Info: Bei **Heretic 2** kommt besonders die 3D-Karte ins Schwitzen; kein Wunder, daß die Werte neben denen des Unreal-Benchmarks die niedrigsten sind. Im Gegensatz zu **Quake 2** läuft bei **Heretic 2** eine Messung übrigens etwas anders ab: Die Lauflänge der Demo bleibt unabhängig von der erreichten Bildzahl immer gleich, was sich in etwas seltsamen Rucklern äußern kann.

Incoming

Das Weltraumepos von Rage ist immer noch eines der grafisch beeindruckendsten Spiele auf dem Markt. Um die Frameraten anzeigen zu lassen, müssen Sie auf dem Desktop eine Verknüpfung mit INCOMING.EXE erstellen. Anschließend geben Sie in der Dialogbox »Eigenschaften/Ziel« zusätzlich die Parameter »-gameindex« und »-screenmode« ein. Wenn Sie nun **Incoming** per Verknüpfung starten, können Sie Auflösung und Farbtiefe frei auswählen. Anschließend startet eine Benchmark-Demo, die die aktuelle, durchschnittliche, beste und schlechteste erzielte Framerate angibt. Nach jedem Wechsel des Szenarios wird der Durchschnittswert allerdings neu errechnet. Unsere Werte beziehen sich auf die erste Welt, abgelesen nach 4.500 Frames.

Tech-Info: Polygonanzahl, Textur-Qualität und Spezialeffekte sind bei **Incoming** auf einem durchgehend hohen Niveau und stellen somit an Grafikkarte und Prozessor ähnliche Anforderungen. Trotzdem sind die zu erzielenden Frameraten relativ hoch – ein Hinweis auf eine effizient programmierte 3D-Engine.

Nice 2

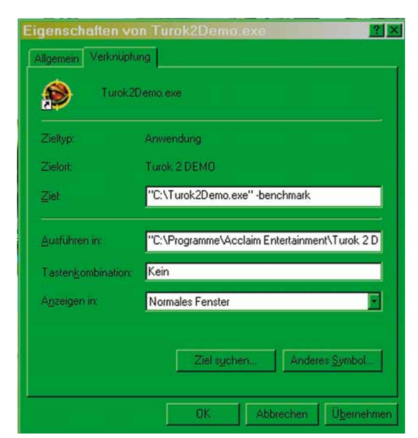
Die deutsche Fun-Raserei ist eines der wenigen Nicht-Actionspiele mit einem vernünftigen Benchmark-Modus. Beim Programmstart gehen Sie im ersten Dialogfenster einfach ins Setup und wählen dort »Benchmark« aus. Darauf startet **Nice 2** eine selbstablaufende Demo, bei der die Fahrzeuge eine Runde auf dem Melbourne-Kurs fahren. Ebenfalls im Setup-Bildschirm können Sie zuvor die Grafikoptionen einstellen; für die gängigsten Chips gibt's unter »Konfiguration« Voreinstellungen. Für unsere Tests benutzen wir den Benchmark mit den Optionen »Anzeigen Korrektur/Alles Filtern/SoundFX an«, der Rest bleibt deaktiviert.

Tech-Info: Nice 2 beansprucht CPU und Grafikkarte gleichermaßen, besonders im 32-Bit-Modus. Deshalb gehört der Benchmark zu den empfehlenswerten Programmen, um die Gesamt-Performance eines Systems auszuloten.

Quake 2

Einen der am einfachsten zu handhabenden und dennoch genauesten Benchmarks finden Sie in id Softwares' 3D-Shooter. Geben Sie in der Konsole zuerst »Timedemo 1« (gefolgt von einem Return) und anschließend »Map Demo1.dm2« oder »Map Demo2.dm2« ein (wir benutzen Demo1). Darauf versucht das Programm, diese Demo möglichst schnell abzuspielen und zeigt Ihnen am Schluß an, wieviele Frames es pro Sekunde im Schnitt geschafft hat. Am besten sollten Sie dazu mindestens Version 3.19 installiert haben; dann können Sie nämlich in den Grafikoptionen bequem den VSync deaktivieren.

Tech-Info: Obwohl sich die Levels und Gegner aus recht komplexen Polygongebilden zusammensetzen, sind die Q2-Demos hauptsächlich Füllraten-limitiert. Das bedeutet, daß die Grafikkarte in hohen Auflösungen beim Berechnen und Rendern der aufwendigen Texturen an ihr Leistungslimit stößt, während der Prozessor durchaus noch mehr Polygondaten liefern könnte.



So sollte zum Benchmarken die Desktop-Verknüpfung bei Turok 2 aussehen.

Turok 2

Acclaims reinrassige Ballerorgie hat einen sehr aussagekräftigen und exakten Benchmark ins Spiel integriert, der auch mit der Demo wunderbar funktioniert. Richten Sie dazu per Rechtsklick auf dem Desktop eine Verknüpfung mit TUROK2.EXE ein. Fügen Sie im Feld »Eigenschaften/Ziel« folgenden Parameter manuell hinzu: »-benchmark«. Wenn Sie nun Turok 2 per Doppelklick auf die Verknüpfung starten und den Singleplayer-Modus anwählen, startet automatisch eine Benchmark-Demo, die sowohl aktuelle und durchschnittliche Bilderzahl als auch einen finalen Gesamtwert, den sogenannten TMark, angibt.

Tech-Info: Turok 2 ist mit seinen lieblosen Texturen relativ anspruchslos, was die Grafikkarte angeht. Dafür stellen die detaillierten, aufwendig animierten Gegner hohe Ansprüche an den Prozessor. Demzufolge sind im Vergleich zu den meisten anderen Benchmarks die Meßergebnisse stärker von der Performance der verwendeten CPU und weniger von der 3D-Karte abhängig.

Unreal

Seit fast zehn Monaten stellt Epics Actionspiel nun bereits die 3D-Grafikreferenz dar. Seit der Version 2.20 ist auch ein Benchmark ins Programm integriert. Um ihn zu aktivieren, rufen Sie im Intro (mit der Kamerafahrt um die Burg) per Tabulatortaste die Konsole auf und geben dort »Timedemo 1« ein. Nun erscheint links ein zusätzliches Display, in dem diverse Framerate-Messungen eingeblendet werden. Wir verwenden bei unseren Tests einen Durchschnittswert aus dem zweiten bis vierten Circle.

Tech-Info: Die Unreal-Engine unterstützt als bislang einzige Glide, OpenGL und Direct3D. Allerdings sind sowohl die Direct3D- als auch die OpenGL-Version noch immer nicht ganz optimiert. Daß die ermittelten Werte die niedrigsten sind, hat aber vor allem einen anderen Grund: Pro Bild sind drei Renderdurchgänge nötig, was vor allem 3D-Karten ohne zweite Textureinheit bremst. MG

Benchmark-Ergebnisse

Von uns ermittelte Meßwerte (alle Ergebnisse in fps, Bilder pro Sekunde), durchgeführt mit drei verschiedenen Prozessoren, 64 MByte RAM und den gängigsten Grafikchips.

Spiel (Vollversion)	Auflösung	PII/450				Celeron 333				K6-2/400			
		Riva TNT	Banshee	Voodoo 2	G200	Riva TNT	Banshee	Voodoo 2	G200	Riva TNT	Banshee	Voodoo 2	G200
Heretic 2	640x480	67,9	54,3	65,5	37,4	53,7	44,7	53,5	34,0	40,3	40,4	46,9	34,8
	800x600	55,1	42,0	50,9	29,1	46,2	37,3	47,8	26,5	37,5	30,1	39,8	27,9
	1024x768	34,6	30,8	nicht mögl.	23,0	33,9	27,5	nicht mögl.	21,9	26,8	32,0	nicht mögl.	24,6
Incoming	640x480	92,5	90,6	85,4	59,8	82,5	81,7	77,9	52,3	54,9	65,3	62,8	49,2
	800x600	74,6	80,5	77,6	45,4	65,9	75,3	72,6	38,7	45,8	58,3	55,9	36,3
	800x600, 32 Bit	46,6	nicht mögl.	nicht mögl.	32,1	40,4	nicht mögl.	nicht mögl.	26,5	37,6	nicht mögl.	nicht mögl.	24,7
Nice 2	640x480	74,9	72,5	69,4	56,5	63,5	60,2	58,0	50,6	47,8	56,7	54,8	43,8
	640x480, 32 Bit	64,5	nicht mögl.	nicht mögl.	43,8	54,3	nicht mögl.	nicht mögl.	40,7	40,6	nicht mögl.	nicht mögl.	32,6
	1152x864	38,9	33,7	nicht mögl.	29,9	34,8	32,0	nicht mögl.	28,5	27,5	30,3	nicht mögl.	24,8
Quake 2	640x480	77,9	59,7	80,2	44,3	60,2	54,2	64,8	37,5	44,8	45,3	66,9	39,7
	800x600	59,1	45,3	52,0	32,8	54,8	43,8	52,5	28,6	40,3	34,0	37,5	31,5
	1024x768	37,9	32,5	nicht mögl.	24,7	37,7	32,5	nicht mögl.	22,3	28,5	25,7	nicht mögl.	24,8
Turok 2	640x480	47,7	49,0	45,4	41,8	43,0	44,7	40,5	38,3	30,8	33,7	32,5	30,3
	800x600	44,7	46,1	44,3	40,2	42,6	43,5	39,9	36,5	29,9	32,8	32,0	28,5
	800x600, 32 Bit	37,4	nicht mögl.	nicht mögl.	31,5	35,0	nicht mögl.	nicht mögl.	30,2	26,3	nicht mögl.	nicht mögl.	23,9
Unreal	640x480	54,2	48,9	59,1	36,5	45,8	42,5	48,8	30,7	37,6	43,5	49,3	25,8
	640x480, 32 Bit	39,5	nicht mögl.	nicht mögl.	30,0	36,8	nicht mögl.	nicht mögl.	24,6	32,5	nicht mögl.	nicht mögl.	20,7
	800x600	40,8	40,3	48,7	27,6	37,3	35,5	40,6	22,8	32,8	36,7	42,0	21,3

Rock'n'Ride-Stuhl

Auf der Kippe

Für Force-Feedback-Fans mit guter Kondition gibt es jetzt das passende Sitzmöbel: Der luftdruckbetriebene Rock'n'Ride-Stuhl läßt Sie Joystick-Bewegungen mit dem ganzen Körper spüren.



Auf Bonus-CD: Video-Special

Lenkräder und Joysticks mit Force-Feedback sind in ihrer Wirksamkeit beschränkt: Selbst schwere Unfälle oder Raketeneinschläge sorgen lediglich für ein leichtes Zerren am Handgelenk. Abhilfe schafft die Firma Cyberspace; mit deren **Rock'n'Ride**-Stuhl sitzen Sie mitten im Geschehen.

Zupacken angesagt

Alleine sollten Sie sich erst gar nicht an das Abenteuer des Zusammenbaus wagen. Fragen Sie einen kräftigen Freund, ob er einen Nachmittag für Sie Zeit hat. Zum Einsetzen der Sitzschalenhalterung in das Standbein sind vier Hände zwingend notwendig. Ach ja, vielleicht kann Ihr Bekannter auch noch einen kompletten Satz Steckschlüssel mitbringen. Zu zweit und mit dem richtigen Werkzeug ist die Montage dann in etwa drei bis vier Stunden durchführbar.

Erste Versuche

Nach stundenlanger Schrauberei steht das beeindruckende Möbel. Die Steuer-Software enthält mehrere sogenannte Motion Profiles, mit denen sich die Bewegungen des Stuhls auf verschiedene Spiele-Genres einstellen lassen. So gibt es Profile für Auto, Motorrad oder Flugzeug, die das Verhalten der einzelnen Achsen beeinflussen. Daneben läßt sich der Stuhl direkt ansprechen, mittels spezieller Patches werden dann sogar FF-Effekte übertragen. Der auf einer stabilen Metallplatte festgezurrte Monitor (höchstens ein 17-Zöller) knackt bei diesen Bewegungen zwar beängstigend, sitzt aber bombenfest. Die gesamte Verarbeitung des **Rock'n'Ride** macht einen ausgesprochen professionellen Eindruck, dem auch der Preis entspricht: 1.300 Mark sind kein Pappenstiel.



Der kleine Kompressor liefert den nötigen Luftdruck für die Hydraulik.

Kondition gefragt

Nach ein paar Nachmittagen heftigen Vergnügens mit **Forsaken**, **Need for Speed 3**, **Grand Prix 500cc** und **Wing Commander 4** stellte sich bei einigen Testern ein zunächst unerklärlicher Muskelkater ein. Was wir vorher nicht ahnten: Der **Rock'n'Ride** fordert von seinem »Reiter« doch einiges an physischer Standfestigkeit. Der eigene Körper ist ständig mit Gegenbewegungen beschäftigt, was den Stuhl so nebenbei noch zu einem halben Fitneßgerät macht. Nach längeren Spiele-Sessions klettert man auch schon mal etwas wackligen Fußes aus der leider recht unbequemen und rutschigen Sitzschale.

Achtung: Für Spiele, die behutsame Steuermanöver erfordern, etwa realistische Flugsimulationen, ist der Stuhl aufgrund der abrupten Bewegungen um die Mittelachse wenig geeignet. Ideal ist er dagegen für Ballereien im Stile von **Forsaken** und für Weltraumaction. In einem abgedunkelten Zimmer ist die Illusion, in einem **X-Wing**-Fighter zu sitzen, perfekt. Die Geräuschkulisse hält sich im Rahmen, wenn man den ständig leise vor sich hin knatternden Kompressor weit genug entfernt aufstellt. Genügend Platz sollte auf jeden Fall vorhanden sein, in einem normalen 10-Quadratmeter-Zimmer ist der Stuhl mit Sicherheit fehl am Platz. Wer die hohen Anschaffungskosten für ein ansonsten zweckfreies Spielgerät nicht scheut, bekommt mit dem von uns »Schleudersitz« getauften **Rock'n'Ride**-Stuhl ein ungewöhnliches Spielerlebnis geliefert. WR



Der Rock'n'Ride mit montiertem Lenkrad und Pedalen. Ihr Monitor sollte nicht größer als 17 Zoll sein.

Rock'n'Ride Stuhl

Typ:	Pneumatik-Stuhl
Hersteller:	Cyberspace
Preis:	ca. 1.300 Mark
Hotline:	(030) 43 03 30 00
Homepage:	http://www.cybermind.de

Pro	Kontra
• intensives Spielerlebnis	• sehr teuer
• Verarbeitung	• unbequeme Sitzschale
• Ausstattung	• langwieriger Aufbau

Fazit: Ein Spielgerät, das auch bekannte Programme in ganz neuem Licht erscheinen läßt.

GameStar Gesamtnote: 2,5

CD-ROM-Laufwerk

Ultraplex PX-40Tsi



Das neue 40fach-SCSI-Laufwerk von Plextor erreichte im Test durchschnittlich eine Übertragungsrate von 4.750 KByte pro Sekunde, einer der besten bisher von uns gemessenen Werte. Auch die Fehlerkorrektur blieb ohne Tadel, beide Test-CDs wurden ohne große Probleme gelesen. Nur die Zugriffszeit von 125 Millisekunden will nicht so recht zu den ansonsten guten Meßwerten passen: Andere Laufwerke erreichen 90 Millisekunden oder weniger.

Das Gerät ist sehr gut verarbeitet und verfügt über einen wirksamen Staubschutz. Neben der Auswurftaste ist eine Skip-Taste für Audio-CDs vorhanden. Die deutschsprachige Hotline in Belgien erwies sich als recht kompetent, war aber nur schwer zu erreichen. Mit rund 240 Mark ist das Laufwerk von Plextor nicht billig, aber Leistung und Verarbeitung rechtfertigen diesen Preis. WR

→ http://www.plextor.de

Ultraplex PX-40Tsi

Typ: CD-ROM-Laufwerk
Hersteller: Plextor
Preis: ca. 240 Mark
Hotline: (0032) 27 25 55 22

Pro	Kontra
• hohe Übertragungsrate • sehr gute Fehlerkorrektur	• hoher Preis • SCSI-Bus notwendig

Kriterium	Note
Leistung (60%)	1,5
Ausstattung (30%)	2,0
Handhabung (10%)	2,0

Fazit: Schnelles und gut verarbeitetes SCSI-Laufwerk, der hohe Preis verhindert den Einzug in die Top 5.

GameStar Gesamtnote: 1,7

CD-Brenner

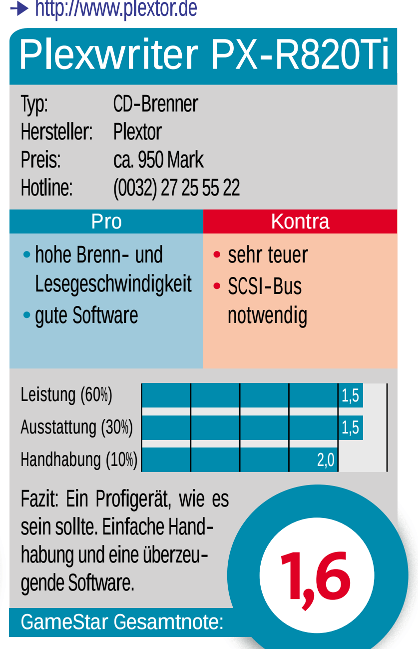
Plexwriter PX-R820Ti



Mit einer achtfachen Brenngeschwindigkeit gehört das interne SCSI-Laufwerk zu den schnellsten seiner Art, und mit 4 MByte Cache zu den bestausgestatteten. Im Test wurde eine 74minütige Audio-CD in nur 9:12 Minuten fertiggestellt. 9:40 Minuten bei Daten-CDs ist ein ebenfalls sehr guter Wert. Die Silberlinge werden mit 20-facher Geschwindigkeit eingelesen.

Als Software liegt WinOnCD von Cequadrat, Version 3.6, in der Schachtel. Obwohl diese Version CD-Text bereits unterstützt, konnte unser Testmodell CD-Text zwar lesen, aber noch nicht schreiben. Erst nach einem Firmware-Update soll das laut Hersteller möglich sein. Plextor gibt für seinen Brenner zwölf Monate Garantie. Trotz des hohen Preises ist das Gerät für alle, die auf maximale Geschwindigkeit Wert legen, eine erstklassige Wahl. WR

→ http://www.plextor.de



Plexwriter PX-R820Ti

Typ: CD-Brenner
Hersteller: Plextor
Preis: ca. 950 Mark
Hotline: (0032) 27 25 55 22

Pro	Kontra
• hohe Brenn- und Lesegeschwindigkeit • gute Software	• sehr teuer • SCSI-Bus notwendig

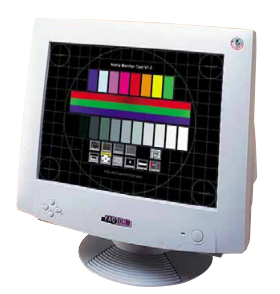
Kriterium	Note
Leistung (60%)	1,5
Ausstattung (30%)	1,5
Handhabung (10%)	2,0

Fazit: Ein Profigerät, wie es sein sollte. Einfache Handhabung und eine überzeugende Software.

GameStar Gesamtnote: 1,6

17-Zoll-Monitor

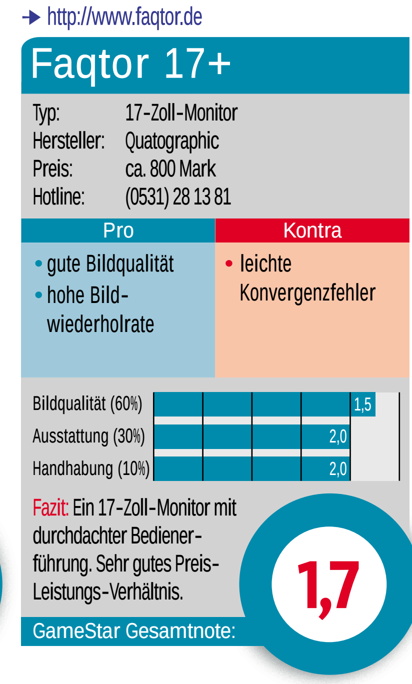
FAQTOR 17+



Basis des neuen Monitors von Quatographic ist eine Hitachi-Bildröhre mit 0,26 Millimeter Lochmaske und einer sichtbaren Bilddiagonale von 40,6 Zentimetern. Die Bildqualität war insgesamt gut, Geometriefehler traten kaum auf. Nur in der linken oberen Bildecke war ein kleiner Konvergenzfehler auszumachen. Die Helligkeitsverteilung erwies sich als sehr gleichmäßig.

Wegen der hohen Horizontalfrequenz von 100 kHz erreicht der Monitor bei 1024 mal 768 Bildpunkten die sehr gute Bildwiederholrate von 120 Hz. Das Onscreen-Menü hat eine breite Auswahl an Einstellmöglichkeiten, für Helligkeit und Kontrast sind separate Drehregler vorhanden. Der Stromverbrauch von 80 Watt ist ein durchschnittlicher Wert. Quatographic bietet für seinen Monitor stolze 36 Monate Garantie, inklusive kostenlosem Vor-Ort-Service. WR

→ http://www.faqtor.de



Faqtor 17+

Typ: 17-Zoll-Monitor
Hersteller: Quatographic
Preis: ca. 800 Mark
Hotline: (0531) 28 13 81

Pro	Kontra
• gute Bildqualität • hohe Bildwiederholrate	• leichte Konvergenzfehler

Kriterium	Note
Bildqualität (60%)	1,5
Ausstattung (30%)	2,0
Handhabung (10%)	2,0

Fazit: Ein 17-Zoll-Monitor mit durchdachter Bedienerführung. Sehr gutes Preis-Leistungs-Verhältnis.

GameStar Gesamtnote: 1,7

Neue Sidewinder-Gamepads

Totale Kontrolle



Mit dem Game Pad Pro will Microsoft den Erfolg der Sidewinder-Gamepads fortsetzen.

Die Joysticks und Pads der Sidewinder-Reihe genießen in Spielerkreisen einen hervorragenden Ruf. Zwei neue Spielbretter sollen Microsofts Erfolg sichern.

Microsoft hat beim Gamestock-Event (siehe Aktuell-Teil) nicht nur massig neue Spiele aufgefahren, sondern auch zwei Entwicklungen aus den hauseigenen Hardware-Labors präsentiert. Während das **Game Pad Pro** das beliebte **Sidewinder Game Pad** ablösen soll, ist der auf den Codenamen **Zulu** getaufte 3D-Controller ein komplett neues Design.

Beide Geräte waren bei der Vorführung so gut wie fertig. Die Auslieferung soll dennoch erst im dritten Quartal '99 erfolgen, da Microsoft genügend Modelle produzieren will, um die Nachfrage befriedigen zu können. Die Ladenpreise stehen noch nicht fest, dürften aber zwischen 100 und 150 Mark liegen. Eine endgültige Bewertung reichen wir nach, sobald uns Serienmodelle vorliegen. Beide Pads werden übrigens nicht mehr über den Joystick-, sondern über einen USB-Port angeschlossen.

Game Pad Pro

Mit dem **Game Pad Pro** stellt Microsoft den Nachfolger des erfolgreichen **Sidewinder**-Gamepads vor. Der neue Controller liegt durch die etwas schlankere Form noch besser in der Hand und ist mit seinem schicken silbergrauen Design eine echte Augenweide. Weniger auffällige, dafür entscheidende Neuerungen verbergen sich im Innern. So können Sie mit dem **Game Pad Pro** Ihre Spiele wahlweise digital oder analog lenken. Der Clou: Microsoft verwendet dazu keinen extra Knüppel, sondern realisiert beide Eingabemöglichkeiten über ein und dasselbe Steuerkreuz. Der Digitalmodus funktioniert wie gewohnt und eignet sich zum Beispiel für Jump-and-runs oder Sportspiele.

Im analogen Modus wird die Reaktion heftiger, je stärker Sie auf das Pad drücken. So können Sie in einem Rennspiel gefühlvoll beschleunigen, statt gleich voll aufs Gas zu steigen. Ansonsten findet sich mit sechs Feuerknöpfen nebst Shift-Taste und zwei Triggern bewährte Technik auf dem Pad.

Der Zwitter: Zulu

Der Zwitter aus Joystick und Gamepad soll sich nach Aussage von Microsoft vor allem an Einsteiger richten, die mit der üblichen Maus-Tastatur-Steuerung in 3D-Actionspielen nicht zurechtkommen. Aber auch Fans von Action-Adventures wie **Tomb Raider 3** will Microsoft damit bedienen. Dazu haben die Entwickler quasi einen Joystick an eine Gamepad-Hälfte montiert: An dem H-förmigen Gebilde befindet sich links ein gewöhnliches Steuerkreuz nebst Shift-Taste und zwei Feuerknöpfen. Daran ist mit einem Kugelgelenk eine Art Flügel befestigt, auf dem vier weitere Buttons Platz finden. Während das Steuerkreuz zur Bewegung der Spielfigur dient, drehen Sie mit dem rechten Flügel Ihren Sichtwinkel. Beispielsweise laufen Sie mit Ihrem **Half-Life**-Helden zur Seite, indem Sie auf dem Steuerkreuz nach links drücken, während Sie gleichzeitig seinen Blick senken, indem Sie den Flügel nach unten schwenken. Microsoft demonstrierte den Zulu-Controller an **Quake 2** und **Tomb Raider 3**. Beide Spiele ließen sich erst nach längerer Eingewöhnungsphase einigermaßen gut kontrollieren. Laut Hersteller beträgt diese im Durchschnitt etwa eine halbe Stunde. Allerdings waren auch dann die Bewegungen ruckartig und ungenau, möglicherweise eine Auswirkung der noch nicht optimierten Treiber. Insgesamt erreichte das Spielgefühl bei weitem nicht die Qualität einer Maus-Tastatur-Kombination (**Quake 2**). Das Zulu ist eine interessante Neuerung, konnte aber beim Testspielen nicht recht überzeugen. RS



Das Zulu-Device ist für 3D-Actionspiele gedacht.

Sie fragen – Experten antworten

TECHtelmechtel

Brennt Ihnen eine Frage rund um die Technik Ihres PCs unter den Nägeln? Dann schreiben Sie uns einen Brief unter dem Stichwort »TECHtelmechtel« oder eine E-Mail an tech@gamestar.de

DATEISYSTEM

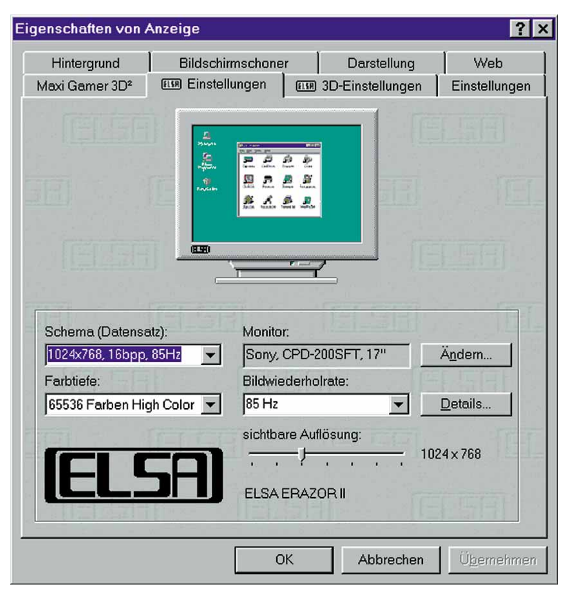
Im Ordner »Systemprogramme« auf meinem Rechner gibt es einen Punkt mit der Bezeichnung »Fat32 konvertieren«. Meine Freunde sagten mir, daß durch eine Konvertierung meine Festplatte schneller wird und außerdem mehr Platz bietet. Ist das wie Komprimieren, oder was passiert da?
Oliver Späth

GameStar Bei der Konvertierung in ein FAT32-Dateisystem wird die Festplatte nicht komprimiert, sondern in erster Linie die Größe der Speichereinheiten verändert. Windows 95/98 speichert die Daten auf der Festplatte in sogenannten Clusters, deren Größe von der Speicherfähigkeit der Platte abhängt. Die noch aus DOS-Zeiten bekannte FAT16 beansprucht zum Beispiel bei Massenspeichern von über 1 GByte für jeden Cluster 32 KByte. Wird nun eine nur 3 KByte große Datei in einem freien Speicherbereich abgelegt, bleiben satte 29 KByte ungenutzt. Durch viele kleine Dateien, wie sie bei einem Betriebssystem wie Windows 95/98 üblich sind, kann dieser »Verschnitt« enorme Ausmaße annehmen. Bei einer zu 75 Prozent gefüllten 2-GByte-Platte erreicht der ungenutzte Speicher leicht 60 bis 70 MByte. Bei einer Konvertierung zu FAT32 wird die Cluster-Größe auf 4 KByte reduziert, beim Schreiben einer 3-KByte-Datei geht also nur noch 1 KByte verloren. Auf diese Weise läßt sich eine ganze Menge vorher nicht nutzbarer Speicherplatz freiräumen. Viel schneller wird die Platte dadurch allerdings nicht, FAT32 verlangt von Windows etwas mehr Verwaltungsaufwand als FAT16. Bedenken Sie aber, daß andere Betriebssysteme wie DOS, Windows NT und auch Windows 95a auf eine FAT32-Festplatte oder -Partition standardmäßig nicht zugreifen können.

TREIBER

Ich habe mir kürzlich einen neuen Rechner mit einer Diamond Viper V550 und einem Sony-Monitor Multiscan 200es gekauft. Unter Windows war alles in Ordnung, als ich aber das erste Spiel starten wollte, wurde der Bildschirm schwarz und es erschien die Meldung »Out of Scan Range«. Nach mehrmaligem Ein- und Ausschalten konnte ich den Bildschirm allerdings doch zur Mitarbeit bewegen. Allerdings laufen alle Spiele nur mit einer Bildfrequenz von 60 Hz, was auf die Dauer ganz schön anstrengend für die Augen ist. Unter Windows ist die Frequenz nach wie vor 85 Hz, hier gibt es keine Probleme. Wie komme ich zu flimmerfreien Spielen?
Torsten Jahn

GameStar Dieses Problem betrifft alle Grafikkarten mit Riva-TNT-Chip. Um wieder auf ergonomische Bildfrequenzen zu kommen, sollten Sie bei den erweiterten Einstellungen der Karte den Punkt »Bildwiederholfrequenz« nicht auf »Optimal« stellen. Der Treiber versucht sonst bei niedrigen Auflösungen wie 640 mal 480 den Monitor mit 120 Hz anzusteuern, was bei einigen 17-Zöllern zu der genannten Fehlermeldung »Out of Scan Range« führt. Stellen Sie die Frequenz unter Windows am besten auf den Wert »Standard«, so gibt es mit Sicherheit keine Probleme. Mit den mitgelieferten, firmeneigenen Treibern können Sie nun für jede mögliche Auflösungs- und Farbtiefen-Kombination eine spezielle Bildfrequenz einstellen, die dann auch von Spielen verwendet wird. Unser Bildbeispiel zeigt das Treiber-Panel einer Elsa Erazor II, bei anderen Firmen sieht es ähnlich aus.



Stellen Sie Auflösung und Bildfrequenz der Riva TNT in diesem Screen ein, dann gibt es keine Probleme mit dem Monitor.

ZIP-LAUFWERKE

Ich hätte gerne gewußt, ob man auf ZIP-Disketten komplette Spiele-CD-ROMs speichern und auch davon spielen kann. Wie schnell können diese Laufwerke lesen und schreiben, und sind sie überhaupt so schnell wie CD-ROM-Laufwerke?
Patrick Andrikowski

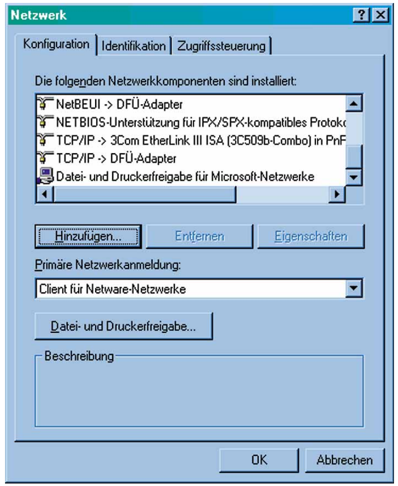
GameStar ZIP-Disketten sind für ein maximales Fassungsvermögen von 100

oder 250 MByte ausgelegt, eine komplette CD würde also auf keine der beiden Versionen passen. Außerdem erwarten die Spiele, ihre Daten zusammenhängend auf einer CD zu finden, ein Diskettenwechsel ist nicht vorgesehen. Ein teurer Spaß wäre es auch: Wenn Sie eine volle CD auf sieben 100er ZIP-Disketten überspielen, bezahlen Sie bei einem Stückpreis von circa 22 Mark stolze 154 Mark für Ihre Kopie. Da ist das Originalspiel doch um einiges preiswerter, und es funktioniert auch noch. Bei der Lesegeschwindigkeit sind moderne CD-Laufwerke einem ZIP-Drive auf jeden Fall um ein Vielfaches überlegen.

WINDOWS 98

Seit etwa einer Woche bleibt mein Computer bei der Anzeige »Der Computer wird heruntergefahren« einfach stecken. Beim nächsten Start bekomme ich immer die Meldung, daß der Computer nicht vorschriftsmäßig heruntergefahren wurde und deswegen die Laufwerke überprüft werden müssen. Anschließend startet Scandisk, und beim nächsten Herunterfahren beginnt das Spiel von vorne. Was kann ich dagegen tun? *Roman Schmid*

GameStar Dieses Verhalten zeigt Windows häufig bei Rechnern, die nur zeitweise an ein Netzwerk angeschlossen sind oder waren. Die installierten Protokolle versuchen vergeblich, den Computer am Netzwerk abzumelden und bleiben einfach stecken. Wenn Sie zum Beispiel von der letzten LAN-Party noch die Protokolle TCP/IP oder IPX in Verbindung mit der Netzwerkkarte installiert haben und den Rechner nicht in einem Netzwerk betreiben, sollten Sie diese Einträge entfernen. Windows startet dann auch schneller, weil es die Netzwerkumgebung nicht absuchen muß.



Nicht benötigte Netzwerkprotokolle sollten Sie für einen stabileren Betrieb entfernen.

PROZESSOREN

Anfang 1998 habe ich mir einen Computer mit einem Pentium II/233 gekauft. Laut Handbuch unterstützt mein Mainboard mit LX-Chipsatz auch Geschwindigkeiten von 266, 300 und 333 MHz. Lohnt es sich, den Prozessor gegen einen schnelleren auszutauschen? Auf dem Markt werden nur noch 333er angeboten, und die sind auch nicht gerade billig. *Christian Jahn*

GameStar Lohnend ist der Austausch des Prozessors auf jeden Fall, der Un-



Schon bald nicht mehr erhältlich: Pentium-II-Prozessoren mit 66-MHz-FSB wie der 333er.

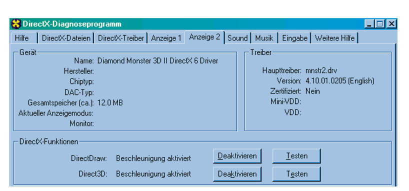
terschied zwischen 233 und 333 MHz Taktfrequenz ist deutlich spürbar. Gleichzeitig bringen Sie Ihren Rechner auf den bestmöglichen technischen Stand und ersparen sich einen eventuellen Neukauf. Nur müssen Sie sich dabei beeilen, denn für Intel ist der 333er ein Auslaufmodell, er wird bereits nicht mehr produziert. Versuchen Sie einfach, bei mehreren Händlern noch einen aufzutreiben, und vergleichen Sie die Angebote. Die letzten Stücke dürften recht preiswert zu haben sein. Ansonsten bleibt nur der Umbau auf ein neues Mainboard mit 100 MHz Busfrequenz oder ein Celeron 333A. Mit einem aktualisierten Bios müßte Ihr Mainboard auch mit diesem Prozessor funktionieren.

DIRECTX

Im Januar diesen Jahres habe ich mir ein Noname-Voodoo-2-Board gekauft. Kurze Zeit später habe ich dann DirectX6 installiert. Laut dem Diagnosetool von DirectX verwendet meine Karte aber immer noch den Treiber von DirectX5. Wie bringe ich meine Voodoo-Karte dazu, daß sie auch DirectX6 unterstützt?

Stefan Mergenthaler

GameStar: Um alle Funktionen von DirectX6 mit Ihrer Voodoo-2-Karte



Mit dem Referenztreiber von 3Dfx bekommen Voodoo-2-Karten jetzt DirectX6-Funktion.

nutzen zu können, brauchen Sie auch den richtigen Treiber. Der war bei Ihrer Karte anscheinend noch nicht beigelegt. Die neuen Referenztreiber von 3Dfx in der Version 3.01.01 unterstützen DirectX6 bereits. Sie finden sie auf unserer Heft-CD. WR

Schicken Sie Ihre Hardware- oder Technikfragen an folgende Adresse:

IDG Entertainment Verlag
Redaktion GameStar
Stichwort: TECHtelmechtel
Brabanter Str. 4
80805 München

oder per E-Mail an:

tech@gamestar.de

Wir bemühen uns, möglichst jede Frage zu beantworten. Bitte haben Sie Verständnis, daß dies aufgrund der hohen Zahl an Zuschriften nicht immer gelingt. Fragen, die für die Mehrheit unserer Leser interessant sind, werden im TECHtelmechtel besprochen.

Hardware vom Besten: die GameStar-Referenzliste

Einkaufsführer 5/99

2D/3D-Kombikarten




Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	ATI Rage Fury	1.4	330 Mark	5/99	(089) 66 51 50	32 MByte RAM, TV-Ausgang
2	Hercules Dynamite TNT	1.5	250 Mark	4/99	(089) 89 89 05 73	ausgereifte Treiber, extrem schnell
3	Elsa Erazor 2	1.5	250 Mark	1/99	(0241) 606 51 12	Top-Qualität, sehr gute Treiber
4	Creative Labs Riva TNT	1.6	250 Mark	1/99	(089) 957 90 81	gut ausgestattet, sehr schnell
5	STB Velocity 4400	1.6	240 Mark	1/99	(0033)140366717	TV-Ausgang, komfortable Treiber
Preistip:	Hercules Terminator 2x/i	2.5	120 Mark	8/98	(089) 89 89 05 73	gute 3D-Karte zu günstigem Preis

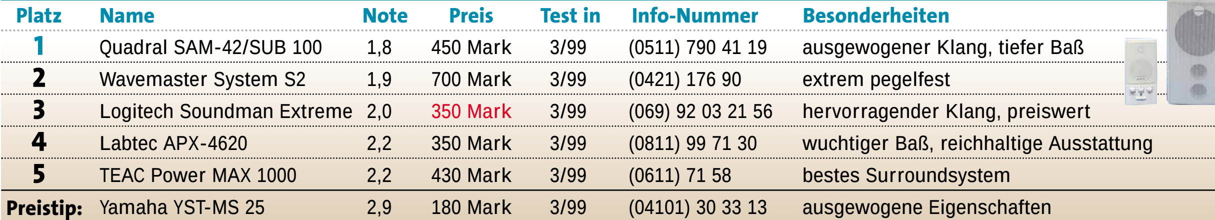
3D-Zusatzkarten

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Miro HiScore2 3D	1,8	260 Mark	6/98	(01805) 22 54 50	12 MByte Speicher, TV-Ausgang
2	Metabyte Wicked 3D	1,9	350 Mark	10/98	(0241) 470 41 16	unterstützt H3D-Brillen
3	Hercules Stingray /2	1,9	320 Mark	1/99	(089) 89 89 05 73	gutes Loop-Kabel, gute Treiber
4	Gi Maxi Gamer 3D 2	1,9	250 Mark	7/98	(0211) 338 00 33	12 MByte Speicher
5	Creative 3D Blaster V2 (12MB)	1,9	280 Mark	6/98	(089) 957 90 81	12 MByte Speicher, attraktives Spiele-Bundle
Preistip:	Gi Maxi Gamer 3D	2,4	110 Mark	10/97	(0211) 338 00 33	zuverlässige Karte mit Voodoo-1-Chipsatz

Soundkarten

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Soundblaster Live	1,4	350 Mark	12/98	(089) 957 90 81	exzellenter Klang, EAX-Technologie
2	Soundblaster AWE 64 Gold	1,5	200 Mark	11/97	(089) 957 90 81	beste Kompatibilität, sehr guter Klang
3	Terratec EWS64 S	1,6	350 Mark	6/98	(02157) 81 79 14	Top-Ausstattung, guter Klang
4	Soundblaster AWE 64 Value	1,7	100 Mark	11/97	(089) 957 90 81	beste Kompatibilität, günstiger Preis
5	Terratec XLerate	1,8	150 Mark	6/98	(02157) 81 79 14	gute Technik, günstiger Preis
Preistip:	Soundblaster 16 PnP	2,7	60 Mark	–	(089) 957 90 81	sehr guter FM-Klang

Lautsprecher




Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Quadral SAM-42/SUB 100	1,8	450 Mark	3/99	(0511) 790 41 19	ausgewogener Klang, tiefer Baß
2	Wavemaster System S2	1,9	700 Mark	3/99	(0421) 176 90	extrem pegelfest
3	Logitech Soundman Extreme	2,0	350 Mark	3/99	(069) 92 03 21 56	hervorragender Klang, preiswert
4	Labtec APX-4620	2,2	350 Mark	3/99	(0811) 99 71 30	wuchtiger Baß, reichhaltige Ausstattung
5	TEAC Power MAX 1000	2,2	430 Mark	3/99	(0611) 71 58	bestes Surroundsystem
Preistip:	Yamaha YST-MS 25	2,9	180 Mark	3/99	(04101) 30 33 13	ausgewogene Eigenschaften

CD-ROM-Laufwerke

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	NEC CDR 3000 (40fach)	1,4	150 Mark	10/98	(01805) 24 25 21	sehr schnell, beste Fehlerkorrektur
2	NEC CDR 1900A (32fach)	1,5	110 Mark	4/98	(01805) 24 25 21	Top in Geschwindigkeit und Fehlerkorrektur
3	Lite-On LTN-382 (40fach)	1,6	120 Mark	1/99	(0031) 402957500	sehr gute Zugriffszeit und Fehlerkorrektur
4	Asus CD-S340 (34fach)	1,6	110 Mark	9/98	(02102) 44 50 11	extrem schnell, günstiger Preis
5	Teac CD-532E (32fach)	1,6	110 Mark	3/98	(0611) 71 58 54	rundum überzeugendes Atapi-Laufwerk
Preistip:	Lite-On LTN242 (24fach)	2,6	70 Mark	–	(02102) 995 50	niedrige Zugriffszeit

CD-Brenner




Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Plextor PX-R820Ti	1,6	950 Mark	5/99	(0032) 27 25 55 22	der momentan schnellste SCSI-Brenner
2	Teac CD-R55S	1,8	480 Mark	3/98	(0611) 71 58 54	sehr schneller 4fach-SCSI-Brenner
3	Sony CRX 100E	1,9	580 Mark	3/99	(02389) 95 10 47	CD-RW-Brenner, auch für CD-Text
4	HP CD-Writer plus 8100i	2,0	690 Mark	1/99	(01805) 32 62 22	CD-RW-Brenner, hohe Lesegeschwindigkeit
5	Yamaha CRW-4001t	2,0	700 Mark	3/98	(04101) 30 33 13	schneller und zuverlässiger CD-RW-Brenner
Preistip:	Traxdata CDRW2260 plus	2,5	470 Mark	12/98	(02162) 951 60	gut ausgestatteter CD-RW-Brenner

Die Preise für Riva-TNT-Karten pendeln sich langsam bei 250 Mark ein; die neue Generation mit dem TNT-2-Chip wird voraussichtlich zu einem Ladenpreis von 400 Mark an den Start gehen.

17-Zoll-Monitore

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Samsung Syncmaster 700p plus	1,6	1.100 Mark	–	(01805) 12 12 13	exzellente Bildqualität, ergonomisch
2	Miro D1795F	1,8	800 Mark	10/98	(01805) 22 35 26	sehr gutes Bild, günstiger Preis
3	Sony Multiscan 200PS	1,8	1.300 Mark	3/98	(01805) 25 25 86	brillante Farben, gute Ergonomie
4	Eizo Flexscan F57	1,9	1.100 Mark	2/99	(02153) 73 34 00	hohe Bildwiederholraten, einfache Bedienung UPDATE
5	Eizo Flexscan F55S	1,9	830 Mark	12/98	(02153) 73 34 00	ergonomisches Bild, gute Austattung UPDATE
Preistip:	Acer Acerview 76e	2,6	500 Mark	–	(04102) 48 82 77	für den Preis überzeugende Bildqualität

19-Zoll-Monitore

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Iiyama Vision Master 450 GT	1,8	1.250 Mark	8/98	(089) 900 05 00	beste Bildqualität, einfache Bedienung
2	Eizo T68	1,8	1.850 Mark	8/98	(02153) 73 34 00	Top-Ausstattung, sehr gut verarbeitet UPDATE
3	NEC Multisync E900+	1,9	1.650 Mark	2/99	(01805) 24 25 21	sehr gute Bildqualität, ergonomisch
4	Samsung Syncmaster 900p	2,0	1.400 Mark	12/98	(01805) 12 12 13	rundum gute Ergebnisse
5	Elsa Ecomo 19H98	2,1	1.700 Mark	8/98	(0241) 606 51 12	brillante Farben, kontrastreich
Preistip:	Acer Acerview 99c	2,5	1.000 Mark	1/99	(0800) 224 49 99	hervorragendes Preis-Leistungs-Verhältnis

Gamepads

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Microsoft Sidewinder Pad	1,8	80 Mark	7/98	(01805) 67 22 55	vier Sidewinder-Pads koppelbar
2	Gravis Gamepad Pro	1,9	60 Mark	7/98	(0130) 81 06 54	exzellente Spielbarkeit, Top-Technik
3	Gravis Xterminator	2,0	120 Mark	7/98	(0130) 81 06 54	Ausstattungsriese, Analogsteuerung
4	Saitek X 6-33 M	2,3	50 Mark	3/99	(089) 54 61 27 10	gutes Handling, gute Anordnung
5	Saitek X 6-32 M	2,3	40 Mark	7/98	(089) 54 61 27 10	gutes Preis-Leistungs-Verhältnis
Preistip:	Saitek X6-30	3,2	18 Mark	–	(089) 54 61 27 10	griffgünstig, gute Verarbeitung

Joysticks bis 100 Mark

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Fanatec F-22 Twister	2,0	70 Mark	7/98	(06021) 84 06 53	gute Technik zu günstigem Preis
2	Saitek X8-30	2,3	80 Mark	7/98	(089) 54 61 27 10	exakter Stick, tolles Throttle
3	CH Flightstick Pro	2,4	80 Mark	7/98	(02131) 96 51 11	ideal für Flugsimulationen
4	Actlabs Eaglemax	2,5	100 Mark	7/98	(06897) 90 88 15	üppige Ausstattung, leicht programmierbar
5	Logitech Wingman Extreme	2,6	90 Mark	7/98	(069) 92 03 21 66	robuste Basis, Digitaltechnik
Preistip:	Gravis Analog Pro	2,7	40 Mark	7/98	(0130) 81 06 54	robuster Allrounder, preisgünstig

Joysticks über 100 Mark

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	CH F-16 Fighterstick	1,8	250 Mark	7/98	(02131) 96 51 11	Top-Technik, hervorragend verarbeitet
2	Microsoft SideWinder PP	1,9	150 Mark	7/98	(01805) 67 22 55	überragend in Ergonomie und Präzision
3	Saitek Cyborg 3D	2,0	150 Mark	12/98	(089) 54 61 27 10	vielfach verstellbar, originelle Optik
4	Thrustmaster F-16 FLCS	2,0	250 Mark	7/98	(02732) 79 18 45	vielseitig, sehr präzise
5	Saitek X36-F	2,2	200 Mark	7/98	(089) 54 61 27 10	programmierbarer Highend-Flugknüppel
Preistip:	Gravis Firebird 2	2,2	100 Mark	7/98	(0130) 81 06 54	guter Allround-Stick, üppige Ausstattung

Lenkräder

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Thrustmaster Form. Force GT	1,5	370 Mark	2/99	(02732) 79 18 45	exzellentes Force-Feedback-Lenkrad
2	Saitek R4 FF Racing Wheel	1,6	400 Mark	12/98	(089) 54 61 27 10	schicke Optik, sehr präzise
3	MS Sidewinder FF Wheel	1,6	380 Mark	12/98	(01805) 67 22 55	hochwertige Verarbeitung, gute Pedale
4	Thrustmaster Formula 1	1,7	250 Mark	12/97	(02732) 79 18 45	bestes Lenkrad ohne Force Feedback
5	Thrustmaster Nascar Super S.	1,9	200 Mark	4/99	(02732) 79 18 45	neue Referenz bis 200 Mark
Preistip:	Fanatec Monte Carlo	2,4	100 Mark	4/99	(06021) 84 06 53	preiswertes, gut verarbeitetes Einsteiger-Lenkrad

Referenzlisten CD-ROM-Laufwerke, CD-Brenner und Monitore mit freundlicher Unterstützung durch das PC-Welt-Testlabor.

Inserentenverzeichnis und Service-Nummern

Inserent	Seite	Produkt-Info-Nr.	Telefon	Fax	Online
1 & 1 Marketing GmbH	106/107	35	02602/160005	02602/160010	http://www.online.de
Alternate Computervers.	28/29, 30/31	40	06403/905010	06403/905020	http://www.alternate.de
ATI	119	25	089/665150	089/66515300	http://www.atitech.ca
Batavia Multimedia	161	52	08546/190	08546/709	http://www.http://www.batavia.de
Bertelsmann GameChannel	39	62	040/35929555	040/35929512	http://www.http://www.gamechannel.de
BHV Bürohandels.	127	4	-	02131-765101	http://www.bhv.net
Blue Byte Software GmbH	49, 95	54, 22	0208/450880	0208/4508899	http://www.siedler3.de
BTB Business to Business	159	57	09404/95510	09404/955195	http://www.http://www.btb-online.de
BWE GmbH	137	26	06251/5969-0	06251/54401	http://www.b-w-e.com
Call & Play	163	5	0281/952980	0281/9529810	http://www.callnplay.de
CDV Software GmbH	47	41	0721/972240	0721/9722424	http://www.cdv.de
Computer and More	215	51	04181/93280	04181/932819	keine Angabe
Conitec GmbH	235	45	06071/92520	06071/925233	http://www.conitec.com
Creative Labs GmbH	13	38	089/9928710	089/99287122	http://www.creativelabs.com
Cross Computersystems GmbH	153	14	0231/5311334	0231/5311333	keine Angabe
Data Becker GmbH	115, 59, 43	34, 33, 31	0211/933102	0211/318705	http://www.databecker.de
Dell Computer GmbH	4	53	06103/9710	06103/971640	http://www.dell.de
Diamond Multimedia	51	30	08151/2660	08151/21258	http://www.diamondmm.de
Egmont Interactive GmbH	230/231	11	0711/7971521	0711/7971529	http://www.egmont.de
Eidos Interactive GmbH	2. US, 3	55	040/8517150	040/85171570	http://www.eidosinteractive.com
Electronic Arts Germany	62/63, 84/85, 135	36, 13, 6	02408/9400	02408/940111	http://www.ea.com
ELSA AG	55	49	0241/6060	0241/6064099	http://www.elsa.de
EPV M. Giebels	163	56	-	02175/883765	keine Angabe
Flash Computer	187	63	09365/890412	09365/890413	http://www.pc-flash.de
Funsoft Holding GmbH	16/17	42	02131/9650	02131/965416	http://www.funsoft-online.com
Game it!	117	-	0831/575156	0831/5751555	http://www.gameit.de
GT Interactive Software	73	60	040/4132770	040/42327799	http://www.gtinteractive.com
IDG Magazine Verlag	156	-	-	-	keine Angabe
Infogrames	21, 4. US, 36/37, 41	43, 37, 8, 64	06103/334100	06103/334220	info@bomico.com
Innonics	133	32	0511/3361370	-	http://www.innonics.de
Intermedia PC-Hotline	143	27	0190/880099	-	http://www.icm-intermedia.de
Jöllenbeck GmbH	198/199	21	04287/125113	04287/125144	http://www.interact-europe.de
Magix Entertainment GmbH	88	3	05741/310865	05741/310768	http://www.magix.net
Microprose GmbH	45	18	0180/5252565	0521/9665449	http://www.microprose.com
MLC Hard- & Software	169	15	02841/94260	02841/942623	http://www.mlc-moers.de
Multimedia Soft	187	-	02421/28100	02421/281020	http://www.multimedia-soft.de
MVG Medienverlag	98	20	089/92340	089/9234300	http://www.cosmopolitan-net.de
Okay Soft	144	46	09674/1279	09674/1294	http://www.okaysoft.de
OZ Verlag	148	24	0711/6666770	0711/6666777	keine Angabe
PA Pearl Agency	-	17	07631/3600	07631/360444	http://www.pearl.de
Softsale Lau & Zielke GmbH	149	39	05021/910416	05021/910403	keine Angabe
Software 2000	25	50	0190/572000	04521/800430	http://www.software2000.de
Software Com	215	23	02175/1508	02175/1509	http://www.software-com.de
STB Systeme Europe	76/77	44	0180/5177617	-	http://www.stb.com
TFC Computer GmbH	54	47	0511/9650333	0511/9650310	http://www.TFC-computer.de
TLC The learning Company	103, 97	29, 28	089/14827113	089/14827400	http://www.learnigco.de
Tomorrow Verlag GmbH	111	12	040/41310	-	http://www.tomorrow.de
TopWare	3. US	7	0621/48050	0621/4805200	http://www.topware.com
Wial Versand	155	9	08142/59640	08142/54654	http://www.wial.de
X-Plain Verlag	138	10	040/3988370	040/395043	http://www.x-plain.de
YAHOO Deutschland	128	58	089/23197100	089/23197111	http://www.yahoo.de
You	165	61	0228/725390	0228/694007	http://www.you.de
Beilagenhinweis					
SMM Software	-	1	06139/916916	06139/111	bstellung@smm.de

Impressum

Chefredakteur: Jörg Langer (la)
(verantwortlich, Anschrift der Redaktion)

Koordination: Anja Bek

Textchef: Charles Glimm (cg)

Redaktion:
Martin Deppe (md, ltd. Redakteur), Peter Steinlechner (ps), Michael Schnelle (mic), Rüdiger Steidle (rs)
Gunnar Lott (gun), Trainee: Christian Schmidt (cs)

Hardware-Redaktion: Michael Galuschka
(mg, ltd. Redakteur), Walter Reindl (wr)

CD-ROM-Redaktion: Jörg Spormann

Redaktionsassistenz: Ulrike Kopp

Programmierung und Videoproduktion:
Toni Schwaiger (tsc, freier Mitarbeiter)

Grafik und Layout: Thomas Piller, Sandra Strehle

Layout-Entwurf und Titel:
Hällmayer, Helfer Design & Werbung

Freie Mitarbeiter dieser Ausgabe:
Heinrich Lenhardt (USA-Korrespondent),
Anita Blockinger (Layout)

Anzeigenleitung: Uwe Kielmann
(verantwortlich für Anzeigen, Anschrift der Redaktion)

Anzeigenberatung: Klaus Maurer (-673),
Ursula Zimmermann (-671), Andrea Gohn (-691)

Anzeigenassistenz: Andrea Banko (-670)

Anzeigendisposition: Rudolf Schuster (ltd.),
Verena Schieder (-740), Fax (-619)

Digitale Druckvorlagen: Thomas Wilms (-604), Fax: (-619)

International Marketing Services: für ausländische IDG-Publikationen: Tina Ölschläger, leitend (-116); Daniela Radzio (-149); für inländische Publikationen: Peter L. Townsend, leitend (-299), Gabriele Heilmann (-324)

Anzeigenpreise: Zur Zeit ist die Anzeigenpreisliste Nr. 2 vom 1.10.1998 gültig.

Zahlungsmöglichkeiten: Bayerische Vereinsbank, BLZ 70020270, Konto-Nr. 51 44 30 20; Postbank München (Hauptkonto),
BLZ 700 100 80, Konto-Nr. 599 565-800

Erfüllungsort, Gerichtsstand: München

Verlagsrepräsentanten für Anzeigen:
Großbritannien: IDG Marketing Services Europe: Paul Shalet, Church House, 18 Church Street Staines, Middlesex TW18 4EP, Tel.: 00 44/17 84/21 02 10, Fax: 21 02 00. **Frankreich:** IDG Communications S.A., Frédéric Bonin, Immeuble La Fayette, 2, Place des Voges, Cedex 65, 92051 Paris la Defense, Tel.: 00 33/1/49 04 79 00, Fax: 49 04 78 30. **USA, Osten:** IDG Communications, Frank Cutitta, Charlotte Trim, 500 Old Conneticut Path, P.O.Box 9377, Framingham MA 01701/9377, Tel.: 001/508/879 0700, Fax: 820 1639. **USA, Westen:** IDG Communications, Ginny Pohlman, Leslie Barner, 505 Sansome Street 6th Floor, San Francisco CA 94111, Tel.: 001/415/676 3000, Fax: 331 0881. **Hongkong:** IDG Communications, Kenson Tse, Suite 25A/25Fl, One Capital Place, 18 Luard Road, HK-Wanchai, Tel.: 0 08 52/25 27 93 38, Fax: 25 29 99 56. **Japan:** IDG Communications, Keiichi Maesato, Sagamiya Honsha, Bldg.2F, 6 Ichiban-Cho, Chiyodaku, 102 Tokio, Tel.: 00 81/3 32 22 64 65, Fax: 3 52 75 39 78. **Singapur:** IDG Communications, Sandra Teo, 80 Marine Parade Road, #13-09 Parkway Parade, Singapur 1544, Tel.: 00 65/3/45 83 83, Fax: 45 70 97. **Taiwan:** IDG Communications, Lily Chou, 12F, No. 4, Min Sheng E.Road, Sec 3 ROC Taipei, Tel.: 0 08 86/2/5 01 95 01, Fax: 5 03 64 94. **Korea:** Far East Marketing Inc., Chang-Hwa Park - President, Tel.: 0082/23 64 41 82/-3, Fax 0082/23 64 41 84

Vertrieb: Josef Kreitmair, leitend (-243);

Vertriebsassistenz: Ariane Krensing (-738)

Abonnement-Service: IDG Entertainment Verlag GmbH, Aboservice, dsb Abo-Betreuung GmbH, 74168 Neckarsulm, Tel.: 0 71 32/9 59-210, Fax: 0 71 32/9 59-166. Österreich: dsb Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 06 62/64 38 66, Fax: 06 62/64 39 53; Schweiz: Abo-Verwaltungs AG, Postfach 245, CH-9016 St. Gallen, Tel.: 071/2 82 44-15, Fax: 071/2 82 44-25.

Zahlungsmöglichkeit für Abonnenten: Postgiroamt Stuttgart, BLZ 600 100 70, Konto-Nr. 1615-705

Abonnement-Bestellungen: Nehmen der Verlag oder jede Buchhandlung entgegen. ISSN 0937-4906
Jahresbezugspreis im Inland 90,60 Mark, im Ausland 108,60 Mark (jeweils: inkl. Porto und Verpackung)

Leserservice: Ältere Ausgaben des GameStar erhalten Sie bei Computerservice Ernst Jost GmbH, Postfach 140220, 80452 München, Tel.: 0 89/20 95 91-32, Fax: 0 89/20 02 81-11

Vertrieb Handelsauflage: MZV Moderner Zeitschriften Vertrieb, Breslauer Straße 5, 85386 Eching,
Tel.: 0 89/31 90 6-0, Fax: -113

Erscheinungsweise: GameStar erscheint monatlich, in der Regel am ersten Mittwoch des Vormonats.

Produktion: Heinz Zimmermann, leitend

Druck und Beilagen: Oberndorfer Druckerei, A-5110 Oberndorf

Umschlag/Multicover®: Heckel Druck + Verpackungen GmbH, 90475 Nürnberg

Verlag: IDG Entertainment Verlag GmbH, Brabanter Str. 4, 80805 München,

Geschäftsführer: York von Heimburg

Verlagsleitung: Stephan Scherzer

Verkaufte Auflage (IVW Q IV/98) 250.177

IVW

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg

GameStar ist eine Publikation der IDG Entertainment GmbH, einer Tochtergesellschaft der IDG Communications, München. IDG Communications veröffentlicht über 285 Computerpublikationen in 80 Ländern. Jeden Monat lesen 90 Millionen Menschen eine oder mehrere Publikationen von IDG Communications.

Veröffentlichung gemäß Paragraph 8, Absatz 3, des Gesetzes über die Presse vom 8. 10. 1949: Alleiniger Gesellschafter der IDG Entertainment Verlag GmbH ist die IDG Communications Verlag AG München, die eine hundertprozentige Tochter der IDG Inc. Boston, Mass., USA, ist.

Vorstand: K. Arnot, Jim Casella, Y. v. Heimburg, R. P. Rauchfuss

Aufsichtsratsvorsitzender: Patrick McGovern

So erreichen Sie die Redaktion:
IDG Entertainment Verlag GmbH,
Redaktion GameStar
Brabanter Str. 4, 80805 München
Tel. 089/3 60 86-660 Fax 089/3 60 86-652

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel. 089/3 60 86-670 · Fax 089/3 60 86-672

Hier können Sie GameStar abonnieren:
dsb, Tel. 07132/9 59-210 · Fax 07132/9 59-166
Oder per Email: idg@dsb.net

Website: www.gamestar.de

Schreiben Sie uns

Leserbriefe

Käfer und Kabelkrieger: GameStar-Leser erzählen von ihren Erfahrungen mit Bugs und Netzwerk-Partys.

Die Bug-Invasion

Erfreulich fand ich im GameStar 4/99 den Bericht über Bug-Probleme bei PC-Spielen. Ich bringe mittlerweile einiges an Zeit dafür auf, nach den aktuellsten Patches zu suchen, ob im Internet oder auf CDs. Wenn man dann im Netz auf ein »internationales« Update für Baldur's Gate in der Größe von 14 MByte stößt, dann schlägt das dem Faß den Boden aus! Dabei ist der Bericht lediglich der Tropfen auf dem heißen Stein: Was scheren sich die Leute bei Interplay, Software 2000 oder Blue Byte darum, wenn GameStar einmal im Jahr dort anklopft und die mit Zahlen konfrontiert. Das geht denen am Allerwertesten vorbei. *Tobias Schleinkofer*

Der Bug-Report ist zutreffend. Allerdings ist für mich der Gipfel der Unverschämtheit Lords of Magic von Sierra. Daß das Teil mehr Bug als Spiel war, ist schon schlimm genug. Dann aber funktionierte der Patch nur mit der US-Version, ein Jahr später durfte ich für das deutsche Update und ein paar neue Missionen rund 30 Mark zahlen – obwohl mir ersteres eigentlich umsonst zusteht. Seitdem vermeide ich es, Sierra-Titel zu kaufen. *Gabriel Stobbe*

Ich verstehe nicht, was die Firmen dazu treibt, derart verbuggte Spiele in die Regale zu stellen. Ich kaufe mir Spiele erst, wenn sie nicht mehr neu sind, also mit wenigstens drei Monaten Verzögerung. Das hat teilweise den angenehmen Nebeneffekt, daß man die Titel etwas günstiger bekommt. *Stan Mieruch*

Lords of Magic Special Edition: »Seitdem vermeide ich, Sierra-Titel zu kaufen.«

Der Bug-Report gefiel mir sehr gut. Mit Die Siedler 3 hatte auch ich zu kämpfen. Ständig stürzte das Spiel ab. Natürlich habe ich mich per Fax an die Hotline von Blue Byte gewandt. Als ich eine Woche später immer noch keine Antwort hatte, versuchte ich einen Techniker der Firma ans Telefon zu kriegen. Die Frau von der Telefonzentrale sagte, die hätten soviel zu tun, daß ich erst Ende der Woche von ihnen hören würde. Das ist mittlerweile zwei Wochen her. Die Firma scheint es nur zu interessieren, daß man für das Spiel bezahlt hat. Ob es funktioniert, ist egal. *Jens Brehl*

GameStar Das positive Echo auf den Bug-Report beweist, daß vielen Spielern die regelmäßigen Programmfehler gehörig auf die Nerven gehen. Die bisherigen Reaktionen der Hersteller zeigen uns, daß der Bericht so manchen Firmenvertreter wachgemacht hat – Kundenproteste und entsprechendes Kaufverhalten führen langfristig garantiert zu mehr Sorgfalt bei der Fehlersuche.

Kabel-Krieger

Der Bericht über die GXP-Party in Bielefeld hat mich echt gefreut. Ich fand es toll, daß ihr mal zeigt, was so an Netzwerksessions abgeht und was für ein Riesenspaß das ist. Es wäre klasse, wenn noch mehr Leute auf solche Treffen kommen würden. *Christian Keßler*

Mit dem Report über die Kabel-Krieger habt ihr was Gutes getan. So etwas wünsche ich mir von einer Spielezeitschrift. Von derartigen Veranstaltungen kriegt man als Otto-Normalzocker sonst leider nichts mit. Nach diesem Report haben ein Kumpel und ich uns sofort Netzwerkkarten geholt. Seitdem sind einige schlaflose Nächte mit 3D-Shootern vergangen. *Florian Grubert*

Wie ich mit Freuden bemerke, bringt ihr immer öfter Artikel zu Netzwerkspielen und Multiplayer-Partys. Ich persönlich bin der Meinung, daß Multiplayer-Schlachten

SO ERREICHEN SIE UNS:

IDG Entertainment
GameStar-Leserbrief
Brabanter Str. 4
80805 München

E-mail: brief@gamestar.de

Webseite:
www.gamestar.de

Wenn Sie technische Probleme mit Ihrem Rechner haben, benutzen Sie bitte das Kennwort ***»TECHtelmechtel«*** *bzw. die E-Mail-Adresse tech@gamestar.de*

Beschädigte CDs werden unter folgender Adresse umgetauscht:
Computerservice Jost
Postfach 14 02 20
80452 München
Dort können Sie auch formlos ältere GameStar-Ausgaben nachbestellen – einfach die Ausgaben-Nummer angeben und Rechnung abwarten.

enorm viel Spaß machen. Allerdings fällt mir auf, daß es immer weniger 3D-Shooter mit eingebautem Kooperativ-Modus gibt. Ich lese immer nur über Deathmatches. Klar, es gibt auch Capture-the-Flag, aber das kann einen echten Coop-Modus nicht ersetzen. *Benjamin Heidl*

GameStar In der Multiplayer-Partyszene tut sich derzeit einiges, GameStar bleibt weiterhin am Ball. Eine weitere Web-Seite mit Ankündigungen zu größeren Events finden Sie unter www.lan-party.de.

Kolumne: Weder Sex noch...

Ich stimme der Kolumne »Weder Sex noch Liebe« ganz und gar zu! Wieviel Spaß würde mir Half-Life machen, wenn ich noch eine hübsche Wissenschaftlerin vor den Aliens retten müßte, oder in Dark Project eine Prinzessin befreien oder sogar um deren Herz kämpfen dürfte. Eines der wenigen Spiele, das solch eine Beziehungskiste bietet, ist Final Fantasy 7. Das Verhältnis zwischen Cloud, Tifa und Aeris war sogar der Hauptgrund für mich, weiterzuspielen. Bei jedem Programm würde derartiges sowohl die Handlung und Motivation als auch den Spielspaß fördern. So entsteht vielleicht mal das Superspiel, in dem Simulation und Ego-Shooter aufeinander treffen und man mit Dutzenden von NPCs jede Art von Beziehungen eingehen kann. *Gerhard Wolff*

Gelegentlich gibt's Spiele, in denen Herzensdinge wichtig sind. Beispielsweise das göttliche Grim Fandango. Da steht die Beziehung zwischen Manny und einer entschwundenen weiblichen Seele sogar ganz im Vordergrund. Ich frage mich aber auch schon länger, wann es derartiges mal in anderen Genres gibt. *Thomas Adams*

GameStar Die Technik wird immer besser, wahrscheinlich bauen die Entwickler deshalb bald immer öfter spannend inszenierte Beziehungskisten in ihre Spiele ein. Je realistischer die Grafik wirkt und je glaubwürdiger die Figuren aussehen, desto einfacher lassen sich menschliche Regungen darstellen.

Kolumne: Mehr Spieler

Ich glaube schon, daß eine KI bald so gewitzt, überraschend und trickreich handeln kann wie der Mensch. »Künstliche Intelligenz« existiert halt erst viel kürzer als »Natürliche Intelligenz«. Spiele gibt es erst seit ein paar Jahren, sie sind aber schon so schlau wie Vielzeller: Nicht alle Komponenten tun dasselbe, die Arbeit wird auf spezialisierte Teile ausgelagert. Einfache Entscheidungen, etwa einen Vertrag zu brechen, könnten auch aktuelle KIs schon treffen. Die Entwickler müssen es nur wollen. Allerdings sind auch mir KI-Gegner noch zu primitiv, denn sie müßten Gefühle zeigen können. Aber dazu kommt es irgendwann mal – wie beim Doktor aus Voyager. *Moritz Sievers*

GameStar Der Doktor aus Voyager »lebt« aber erst irgendwann im 24. Jahrhundert. Ernsthaft: Ganz so lange müssen wir auf realistische KIs vermutlich nicht mehr warten, aber ein wenig wird es wohl noch dauern. Neuronale Netze etwa, wie sie unser Gehirn nutzt, schlucken ungeheuer viel Rechenpower – an die Natur kommt auch der schnellste Pentium nicht mal ansatzweise ran.

Half-Life

Ich möchte mich über die Bewertung des deutschen Half-Life äußern. Diese Version ist so mies! Normalerweise hätte das Spiel eine viel schlechtere Wertung verdient als das Original. Klar kann ich verstehen, daß ihr dem Spiel keine niedrigere Note geben könnt, sonst würde euch ja die BPjS aufs Dach steigen. Aber mal ehrlich: Welche Version bevorzugt ihr wohl, wenn ihr Half-Life spielt? Die deutsche packt ihr doch nur zum Testen aus, und dann verschwindet sie wieder in den ewigen Jagdgründen der Versagerspiele... *Patrick Beck*

GameStar Stimmt nicht: Ein Großteil der GameStar-Tester nimmt derzeit sogar mit der deutschen Version an redaktionsinternen Half-Life-Multiplayersessions teil. Die lag auf diversen Schreibtischen in Reichweite und war schnell in-



Half-Life (deutsch): »Diese Version ist so mies!« meint GameStar-Leser Patrick Beck.

Die Gewinner 3/99

Die Gewinner der Verlosung aus GameStar 3/99, S. 196: Daniel Patze, Mötzelbach • Ralf Kühnle, Neckarsulm • Sven Eggert, Neubrandenburg • Ronny Lüdtke, Weil am Rhein • Jörg Claus, Lobstädt • Stefan Tiede, Güstrow • Dirk Pleis, Leer • Martin Matejka, Zwiefalten • Sascha Alex Bickel, Herborn • Christian Horn, Saarbrücken • Michael Grüner, Hagen • Christiane Molz, Walluf • Wilfried Isselbächer, Ingelheim • Hagen Hackbeil, Zschopau • René Sauer, Berlin • Sven Kaminski, Oldenburg • Thomas Steffens, Simmerath • Hans-J. Kalthaus, Remscheid • Thomas Weese, Neundorf • Jens Rieger, Berlin • Christian Funke, Laatzen • Thomas Vogler, Scheden/Meensen • Mirko Wischnewski, Berlin • Stefan Milde, Lübeck • Tobias Zeller, Essingen • Thomas Kohls, Messel • Andreas Lemke, Elze • Stefan Reischl, Unterschwillach • Thomas Hemprich, Riesa • Lars Vollbrecht, Berlin • Jörg Hagemann, Jena • Sven Thomas Koch, Lübeck • Ralf Schürmann, Altena • Hans-Peter Kugel, Esslingen • Heiko Stephan, Ovelgönne • Timo Koparanidis, Warendorf • Daniel Taborsky, Bünde • Danny Duttke, Witzhave • Thomas Jucker, CH-Zürich • Hans-Jürgen Pawlik, Geislingen • Torsten Würdig, Berlin • Benjamin Gruchala, Bielefeld • Bernhard Froehlich, Bad Zwesten • Ingo Girmscheid, Trier • Oliver Bister, Bonn • Stefan Meyer, Göllingen • Andreas Scharf, Frankenberg • Alexander Tschoner, A-Innsbruck • Eckart Foos, München • Heinz Aurich, Frankfurt • Michael Meissner, Stuttgart • Christoph Reifenauer, A-Eugendor • Stefan Melbaum, Gehrden • Dominik Haefele, Lampertheim • Marko Tuk, Freilassing • Kindler Gereon, Ulm • Christian Schröder, Winsen/Luhe • Malte Skarupke, Weyhe • Gregor Pohl, Görlitz • Benjamin Giannis, Gräfelfing • Markus Nolte, Dortmund • Rüdiger Probst, Daisendorf • Christoph Schirra, Wadgassen • Benjamin Guntner, Ellwangen • Michael Kracht, Wesel • Tim Wegener, Mülheim • Jan Dennis Cornels, Ratzeburg • Henning Sünkel, Lübbecke • Thomas Müller, Madgeburg • Stefan Hetzel, Mönchengladbach • Patrick Otto, Angermünde • Marcus Muth, Heinsberg • Malte Nevermann, Hemmingstedt • Marcel Zeitel, Saathain • Felix Selbmann, Chemnitz • Bastian Penning, Dortmund • Christian Bär, Hammelburg • Andreas Wintzheimer, Kitzingen • Martin Kölble, Stuttgart-Plieningen • Werner Krause, Beuna • Jan-Ole Praus, Tostedt • Felix Krauss, St. Englmar • Jonas Buchhardt, Öhningen • Michael Barth, Waldstetten • Jens Knakaski, Schöllkrippen • Christian Gröschl, Berlin • Robert Kirchner, Eisenach • Michael Mahlo, Buho • Daniel Birkner, A-Rabenstein • Thomas Sosna, Berlin • Kolja Frohberger, Berlin • Bernhard Froehlich, Bad Zwesten • Stefan Meyer, Göllingen • Andreas Scharf, Frankenberg

stalliert. Letztlich ist uns vor allem wichtig, daß Levelaufbau, Waffenarsenal und der Spaß bei der Gegnerhatz stimmen.

Börsenfieber

Ich verfolge die Börsenkurse im GameStar mit großem Interesse und frage mich, ob nach dem Release eines guten Spiels die Kurse oft steigen. Wenn das so wäre, könnte man fast ohne Risiko kurz vorher einkaufen – natürlich nur, wenn sich der Verkauf von einem guten Computerspiel wirklich auf den Börsenkurs auswirkt. Falls die Redaktion selbst an der Wall Street spekuliert, würde mich interessieren, was ihr für Erfahrungen gemacht habt. *David Höfig*

GameStar Spiele-Aktien steigen nicht automatisch nach der Veröffentlichung eines guten Titels. Erstens verkauft sich gelegentlich sogar ein tolles Programm nicht, zweitens spielen auch andere Faktoren eine Rolle – teure Kredite, Lizenz- oder sogar Lagerkosten. Außerdem geben die meisten Spielefirmen längst nicht so viele Anteilscheine aus wie Großkonzerne. Da langt es schon, daß ein mittelgroßer Investor seine Aktien verkauft, und der Kurs plumpst nach unten. GameStar-Redakteure halten übrigens keine Aktien von Spielefirmen – schließlich könnten wir schlecht objektiv über Hersteller schreiben, wenn wir gleichzeitig von deren wirtschaftlichem Erfolg profitieren würden.

Atmosphäre

Wieso schreibt ihr eigentlich bei Tests nicht, wieviel Atmosphäre ein Spiel hat? Es gibt Programme, die haben so viel davon, daß man noch vor dem Einschlafen daran denkt. Ich habe zum Beispiel letzten Sommer Gabriel Knight 2 gespielt. Danach hatte ich ständig das Gefühl, in Bayern Urlaub gemacht zu haben. Das gleiche gilt für alle Monkey Islands – und meiner Meinung nach reicht Spieltiefe dafür als Bewertung nicht aus! *Beatrix Liedke*

GameStar Guter Vorschlag – aber leider undurchführbar. Wir finden auch, daß die Atmosphäre eines Spiels ganz entscheidend ist. Aber: In Zahlen läßt sich das nicht ausdrücken. Was manche nächtelang um den Schlaf bringt, läßt andere völlig kalt. Wir gehen allerdings im Test detailliert darauf ein und verwenden sehr viel Aufwand darauf, die Atmosphäre möglichst stimmig mit Bildschirmfotos einzufangen.

Lautschrift

Wenn ihr schon englische Begriffe als Hilfestellung in deutsche Lautschrift übersetzt, dann seid doch bitte auch so nett und schreibt statt »Tuhmbräida« doch »Tuhmräida«. Wie der Blick in jedes Wörterbuch mit Lautschrift zeigt, wird das »b« nicht gesprochen. *Toby Wittwer*

GameStar Tomb Raider spricht sich tatsächlich ohne »b«. Leider entschlüpft sogar gestandenen Redakteuren gelegentlich noch die falsche Version. Damit sich das ändert, wird jeder »Tuhmbräida«-Ausrutscher derzeit schwer bestraft. Der Betroffene muß mindestens eine Stunde Laras Originaloberteil tragen, das wir zufällig in einer geheimen altbayerischen Kapelle gefunden haben.

Spieler-Frauen

Ich habe kürzlich »GameStars« mit Eric Yeo gelesen. Er möchte also wissen, wie man Frauen für Spiele begeistern könnte. Okay, es gibt momentan mehr männliche als weibliche Zocker. Wenn sich ein Mann vor den Computer setzt, will er viel Blut sehen und wenig nachdenken. Bei den Frauen ist es genau andersherum. Das gilt nicht für alle Menschen, aber in der Regel trifft es zu. Programme wie Turok oder Jedi Knight haben bei Damen genauso wenig eine Chance wie Strategie à la StarCraft oder Battlezone. Wesentlich beliebter bei Frauen sind Manager, Aufbaustrategie und Adventures. Um eine Frau vor den Computer zu bannen, braucht es viel Handlung, viel Nachdenken und wenig Gewalt. *Bernadette Knie*

Rollenspiele

Ich habe letztens mal in einer älteren GameStar-Ausgabe geblättert. In der Rubrik »GameStars« sagte Warren Spector: »PC-Rollenspieler brauchen diesen Zahlenmist nicht!« Aber bei Baldur's Gate wird doch alles, von der Charakterentwicklung über Kämpfe bis zum Stufenanstieg ausgewürfelt! Es scheint ja nicht alles wahr zu sein, was Mister Spector so erzählt. *Justus Gackenholz*

GameStar Warren Spector meinte seine eigenen Spiele. Was er sagen wollte, war, daß man in Rollenspielen die Ergebnisse auch bildhaft darstellen kann, statt einen dichten Zahlendschungel zu präsentieren. Nicht »Beweglichkeit +3«, sondern eine flott umherhüpfende Hauptfigur – darum geht es ihm.

Die (Vor-) Letzte

Spezialisten gesucht

Ion Storm kann im Moment alle Hilfe brauchen, dachte sich wohl unser Leser Ludwig Pirwitz und sah sich mal die Job-Angebote auf der Webseite der Firma durch. Und siehe da: Ion Storm sucht einen 01 Leveldesigner – mit Kenntnissen der Filme **Star Trek 2**, **Alien** und **Blade Runner** sowie der Bereitschaft, **Final Fantasy** und Co. zu spielen. Kein Wunder, daß **Daikatana** nicht fertig wird...

```
OTHER REQUIREMENTS

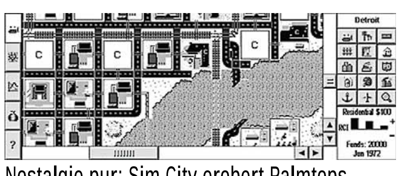
Ability to interact with really odd,
quirky level design/artist types

Must have seen at least one of the
following: Star Trek II, Alien,
Aliens, Blade Runner (geek test)

Willingness to play Chrono
Trigger/Final Fantasy 7/Zelda 64

Please send all submissions and
samples to lee@ionstorm.com
```

Konkurrenz für den Gameboy?


Nostalgie pur: Sim City erobert Palmtops.

Wer braucht eigentlich noch Nintendos Plastikquader? Jetzt mausert sich der Mini- 03 Computer Psion (Serie 5) zum Daddelkasten: Gerade ist das Ur-**Sim City** für die rechenstarke Datenbank erschienen. Psion-Besitzer freut's (endlich Ersatz für das langweilige Telefonnummern-Raten), Brancheninsider fiebern mit. Wenn die Entwicklung so sprunghaft weitergeht, werden Manager zwischen den Sitzungen bald den Avatar durch sein erstes **Ultima**-Abenteuer steuern dürfen. Zwar kostet das Datenbank-**Sim City** noch satte 150 Mark; aber wir wissen ja: Innovation ist teuer.

Siegfried der Viehschlächter

...und dann war da noch Softsale: Die wollen doch glatt eine Komplettlösung zu Cryos Öko-Historical Rind des Nibelungen verkaufen... CS

Riddle of Master Lu	9,90DM
Rind des Nibelungen	9,90DM
Ringworld 1 + 2	9,90DM
Ripper	

Was ist eigentlich...

01 Leveldesigner
Bei Softwarefirmen angestellte Fachkraft im kreativen Sektor. Aufgabenbereich umfaßt Entwurf komplexer Strukturen im virtuellen 3D-Raum, Applikation texturierter Bitmaps auf Gittermodelle, Positionierung KI-gesteuerter Polygon-Dronen.

02 Motherboard
Grundbaustein jedes Computers und Sockel für den Prozessor. Die Hauptplatine ist die Schnittstelle zwischen allen Bauteilen eines Rechners. Sagen Sie mal, warum lesen Sie diesen Absatz überhaupt? Auf der ganze Seite wird kein einziges Mal ein Motherboard erwähnt. Wenn Sie mehr wissen wollen, dann lesen Sie doch den Hardwareteil!

03 Computer
Nein, jetzt machen Sie mich nicht schwach! Sie wissen wirklich nicht, was ein Computer ist? Wahrscheinlich gehören Sie zu den Leuten, die am Kiosk wahllos Hefte herausgreifen und von hinten nach vorne durchblättern. Lesen Sie nicht weiter! Gehen Sie zur Kasse, und kaufen Sie dieses Magazin. Sie werden zwar nicht viel vom Text verstehen, aber es sind viele bunte Bilder drin!

GameStar-Fotoroman Folge 5: Die Wertungskonferenz







Im nächsten GameStar

Mech-Action, Söldnerstrategie, Fantasy-Kämpfe und Multiplayer-Gefechte sind die Spitzenthemen des nächsten Monats.

GameStar 6/99 erscheint am Mittwoch, dem 5. Mai

Vorab-Infos: www.gamestar.de

MechWarrior 3

Der Mai ist gekommen und die Mechs schlagen aus. Wenn es nach dem Zeitplan von Microprose geht, wird in vier Wochen **MechWarrior 3** auf unseren Redaktionsfestplatten aufmarschieren. Spannende Mechkämpfe in 3D gegen die übermächtigen Clans dürften dann tagelang die Arbeitsmoral untergraben. Der Testbericht sollte Sie aber dennoch pünktlich mit der nächsten Ausgabe erreichen.

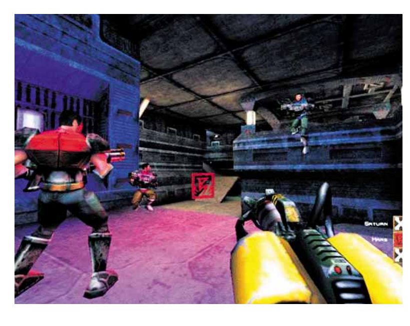
Heroes of Might & Magic 3

Fantasy-Strategie vom Feinsten erwartet Sie in unserem Test von **Heroes of Might and Magic 3**. Leichte Zugänglichkeit und viel Atmosphäre sollen nicht nur Kenner tief in epische Schlachten zwischen edlen Rittern und phantastischen Fabelgestalten hineinziehen.



Unreal Tournament

Knapp am Redaktionsschluß vorbeigeschlittert ist **Unreal Tournament**. Bald soll die Mehrspieler-Variante des Erfolgsshooters aber endgültig die Netzwerke unsicher machen. Ob die Multiplayer-Modi Sie wirklich um den Schlaf bringen, erfahren Sie im ausführlichen Test.



Jagged Alliance 2

Nach vielem Hin und Her dürften Sirtechs Söldner im nächsten Monat wirklich die Einsatzfreigabe bekommen. Dann müssen die kernigen Kerle beweisen, ob sie neben dem Befreiungsfeldzug im wilden Afrika auch die Herzen der Strategen gewinnen können.



Der ideale Spiele-PC

Der beste PC ist der, den Sie sich selbst zusammengestellt haben. Wir zeigen Ihnen im nächsten Hardware-Schwerpunkt, wie Sie aus den besten Komponenten Ihr persönliches Traumsystem konfigurieren.



Tips & Tricks

Cheat-Codes und Kurztips finden Sie auch nächsten Monat in Hülle und Fülle. Dazu ausführliche Tips & Tricks zu **Call to Power**, **Siedler 3 (Missions-CD)**, **Silver** und anderen Spiele-Hits.

GameStar CD-ROM

Auch im nächsten Monat werden wir wieder Bytes im Überfluß auf unsere Cover-CD quetschen: **Top-Demos**, **Spiele-Videos** und – von vielen Fans gefordert – eine neue Folge von **Raumschiff GameStar**. Neueste **3D-Treiber**, **Spiele-Patches** und **Tools** halten Ihr System spieletauglich.

Alle Angaben ohne Gewähr. Aufgrund von Terminänderungen bei den Herstellern kann es zu Verschiebungen kommen.

Chris Roberts

Der Texaner entwickelte die Wing-Commander-Serie, drehte den Wing-Commander-Film und leitet heute seine eigene Spiele-Firma.



Alter: *30*
Nationalität: *Amerikanisch*
Wohnort: *Austin, Texas*
Beruf: *Spieleproduzent*
Ausbildung: *Autodidakt*
Motto: *Man kann alles immer noch besser machen.*

Historie

Wann	Was gemacht?
Vor 1987	Match Day, Wiz Adore, Stryker's Run
1987	Einstieg bei Origin
1988	Times Lore
1990	Bad Blood
1990	Wing Commander
1991	Wing Commander 2
1993	Strike Commander
1995	Wing Commander 3
1996	Wing Commander 4
1996	Gründung von Digital Anvil
1998	Wing-Commander-Film

Die Meilensteine des Chris Roberts



Wing Commander: Die für damalige Verhältnisse phantastische Präsentation verlangte nach einem 386er als Optimum.

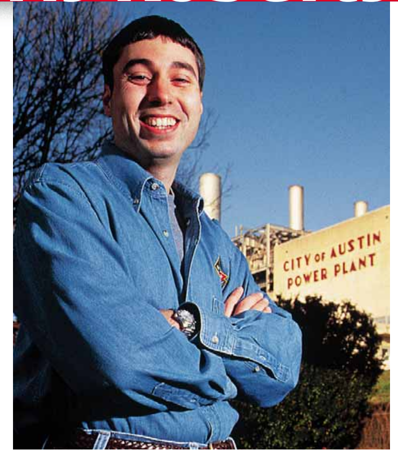


Strike Commander: Der unkomplizierte Action-Flugsimulator verkaufte sich (laut Hersteller) mehr als 500.000mal.



Wing Commander Film: Mit 25 Millionen Dollar Budget gegen Star Wars & Co – Chris Roberts verwirklichte sich einen Traum.

Chris Roberts



10 Fragen zu Zinnminiaturen und dem Herrn der Ringe.

Dein erstes Computerspiel?
Enchanter von Infocom.
Lieblings-Multiplayer-Spiel?
Früher C&C, jetzt StarCraft.
Du wartest momentan auf ...
Diablo 2, C&C3 und Homeworld.
Deine beste Entscheidung?
Bei Wing Commander ohne Rücksicht auf kleine Rechner voll auf Design zu setzen.
Deine Lieblingsband?
Queen.

Dein Lieblingsessen?
Alles, was französisch ist.
Dein Lieblingsbuch?
Der Herr der Ringe (Tolkien) und Asimovs Foundation-Zyklus.
Dein Non-Computer-Hobby?
Tabletop-Spiele mit Zinnminiaturen.
Dein Non-Spiele-Traumjob?
Filmregisseur.
Bei dir im Kühlschrank liegt ...
Nicht viel. Ich esse meist auswärts.

»Von 100 Spielen fesseln mich fünf.«

Chris Roberts über Space Invaders, den ZX 80 und Spieledesigner.

GameStar: Wie kamst du eigentlich in die Spieleszene?
Chris Roberts: Ich habe damit angefangen, Space Invaders und Defender zu spielen. Ein Freund hatte einen ZX 80, und mich faszinierte, was man damit machen konnte. Ich schaffte mir also einen Computer an und brachte mir das Programmieren bei, um Animationen erstellen zu können. Ich fabrizierte dann ein paar Arcade-Spielchen, die in der Zeitschrift Micro-User als Listing veröffentlicht wurden. Das erste davon hieß Kong und war in Basic geschrieben. Damals war ich etwa 13.

GameStar: Möchtest du die Spiele-Branche jemals verlassen und nur noch Filme machen?
Chris Roberts: Nein, eigentlich nicht. Ich mag beides. Ich würde gern abwechselnd in einem Jahr das eine und im nächsten das andere machen. Beide Gebiete haben ihre eigenen Herausforderungen. Bei Computerspielen hat man die volle Kontrolle und kann bis zuletzt Dinge ändern, was beim Film natürlich nicht möglich ist.

GameStar: Was war deine bisher größte Spiele-Enttäuschung?
Chris Roberts: Üblicherweise bin ich von den meisten Spielen enttäuscht. Von 100 Programmen, die ich spiele, fesseln mich höchstens fünf. Ich wünschte, unsere Branche würde sich mehr anstrengen. Oft sieht man Titel, die gut hätten sein können, aber zu früh auf den Markt geworfen wurden. Das ist eine Schande, denn die Käufer geben viel Geld dafür aus, und es steckt eine Menge Arbeit in den Spielen.

GameStar: Ist das ein neuer Trend?
Chris Roberts: Heute machen viel mehr Leute Spiele, aber ich bin nicht sicher, ob es auch mehr Leute gibt, die wissen, wie man Spiele macht. Meiner Meinung nach gibt es heutzutage mehr Spieldesign-Innovation im Konsolenlager. Das hätte ich noch vor zwei Jahren nicht gesagt. Was hat denn Half-Life, über das alle reden, dem Genre gegeben? Ein Programm wie Metal Gear Solid ist ein ganzes Stück weiter, besonders in Sachen Story; viel mehr wie ein Film. Schau dir dagegen mal Quake und Prey an: Prey schaut verdammt gut aus, aber es enthält nicht mehr Gameplay als Quake. Es sieht so aus, als würden die Leute immer nur versuchen, die Spiele hübscher zu machen, anstatt das eigentliche Spielerlebnis zu verbessern.

»Heutzutage gibt es im Konsolenlager mehr Spieldesign-Innovation.«

GameStar: Du bist einer der Pioniere des sogenannten interaktiven Films. Was sagst du dazu, daß immer mehr Spiele die Zwischensequenzen direkt in der Engine-Grafik abspielen?
Chris Roberts: Ich mag das. Ich finde es besser, weil man nicht aus der Spielumgebung gerissen wird. Damals bei Wing Commander 3 und 4 war die Technologie dafür noch nicht weit genug. Erst jetzt geht es. Die neuen Digital-Anvil-Titel werden alle die Story in der Engine erzählen. GUN

Chris als General

Auch ein gefragter Firmenchef und Spieledesigner hat mal Freizeit. Eines von Chris Roberts' Hobbies sind Tabletop-Spiele wie Empire oder Warhammer. Die Zinnminiaturen dafür bemalt er selbst.



